Dreamcast

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 2 - 975 ptas - 5'86 €

Reportaje

Shenmue: ¡¡Ya lo hemos jugado!!

Guías y trucos

Soul Calibur
House of Dead 2
Sega Rally 2

Los primeros éxitos del año

Resident Evil 2
NBA 2000
Zombie Revenge

Internet

Toda la música que suena en la red

VIRTUA STRIKER 2

El mejor arcade de fútbol

DREAMON VOL.5: INCLUYE 2 DEMOS JUGABLES y 3 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

WORLDWIDE SOCCER 2000 • RE-VOLT • DEADLY SKIES • CRAZY TAXI • RAYMAN 2

Ésta es la cara del año

Su nombre es Ryo Hazuki, y es el protagonista de «Shenmue». Seguramente ya le conoces, porque su juego ha leventedo oleadas de expectación a lo largo y ancho del globo. Ahora vuelve a estas páginas por un motivo muy especial: ya está a la venta en Japón, y ha confirmado lo que todo el mundo esperaba. Con «Shenmue» van a cambiar todos los conceptos que teníamos de lo que debía ser una aventure. Hasta ahora, necesitabas un poco de imaginación para que los "muñecos" que aparecíen en la pantalla se convirtiesen en unos compañeros de viaje totalmente creíbles. Sin embargo, el talento de Yu Suzuki y la potencia del motor de Dreemcast han hecho posible dar un salto de calidad extraordinario. Los personajes de «Shenmue» nos transmiten sus emociones, gesticulan y se comportan como cualquier ser humano de verdad. A partir de ahora no es preciso un esfuerzo mental por nuestra parte pare meternos en el juego, porque el juego nos sumerge en un universo paralelo al nuestro, pero regido por las mismas normas, y presenta unos protagonistas que tienen vida propia. Ahí radica le gran diferencie, y ahí es donde se aprecia la importancia de una máquina como Dreamcast. Por eso, y porque este viaje no ha hecho más que empezar, puedes mirar al futuro lleno de confianza. Porque otras consolas te venden planes a largo plazo, pero ésta es el presente más inmediato. Juegos de la talla de«Shenmue» prueban que has elegido la mejor alternativa posible.

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe. Javier Abad
Francisco Javier Mariscal y Oscar Lera
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN
Nacho García y Valentín Sánchez
Secretaría de Redacción: Ana María Torremocha

Edita HOBBY PRESS S.A.
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área de Informática. Mamen Perera
Directores de División.
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD
MADRID Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: mmarin@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad. Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 2ª A. 46002 Valencia
Tlf 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 4ª 48990 Algorta (Vizcaya)
Tel 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES. Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 4ª 08034 Barcelona
Tlf 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA. Rafael Marín Montilla
C/ Murillo 6 41800 San Lucar la Mayor (Sevilla)
Tlf 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8 2ª planta 28020 Madrid
Tlf 902 11 13 15 Fax 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf 902 12 03 41 y 902 12 03 42
Fax 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27 7ª planta 28020 Madrid.
Tlf 91 417 95 30
Transporte. BOYACA Tlf 91 747 88 00
Imprime COBRHI
Depósito Legal M-41509-1999

Sega and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprises, Ltd

REVISTA OFICIAL DREAMCAST no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

AS

Sumario

número 2 - febrero 2000

06 Panorama

▶ 06 - Actualidad

Cuatro páginas con toda la información del mes. Te adelantamos la intro de «Resident Evil Code Veronica», así como los nuevos proyectos de Ubi Soft e Infogrames para nuestra consola

▶ 10 - Arcade

«Virtua Tennis» ya está en los mejores salones recreativos del país. ¿Quieres saber cómo es el último arcade de Sega?

▶ 12 - En Desarrollo

Las chicas de «Dead or Alive 2» te van a dejar con la boca abierta. Nunca habrás visto unos polígonos tan bien puestos

▶ 14 - Internacional

Descubre el acongojante terror de «D2», y la fiebre japonesa por las mascotas virtuales con «Seaman» y «Roommania»

▶ 16 - Entrevista

José Ángel Sánchez, Director General de Sega, nos cuenta cómo va el mundo Dreamcast, y lo que espera para el 2 000

18 Reportaje

▶ Shenmue

El juego más esperado ha salido en Japón, ¡y nosotros ya lo hemos probado! Pasa y ponte cómodo, porque te invitamos a conocer la mayor aventura de la historia

24 Previews

▶ 24 - Resident Evil 2

La versión para nuestra consola llega con algunas novedades importantes "Survival Horror" en su estado más puro

▶ 27 - NBA 2000

Se acerca un simulador de baloncesto de lujo. Sega nos regala unas entradas en primera fila para la mejor liga del mundo

▶ 32 - Zombie Revenge

Tres héroes de los de antes se enfrentan a toda una legión de muertos vivientes. Parece que este mes toca pasar miedo

▶ 36 - MDK 2

La compañía Bioware se está encargando de dar forma a esta delirante invasión de seres alienígenas a nuestro planeta

▶ 38 - Plasma Sword

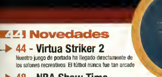
La lucha está de moda en Dreamcast, y Capcom es una de las grandes "culpables". Así serán sus próximos combates

▶ 40 - Slave Zero

Un juego que nos presentará un panorama no muy alentador del futuro, con el género humano dominado por las máquinas

▶ 42 - Armada

Acclaim nos acerca esta atractiva pero inusual combinación de rol y matamarcianos en un futuro de ciencia-ficción



44 Novedades

▶ 44 - Virtua Striker 2
Nuestro juego de portada ha llegado directamente de los salones recreativos. El fútbol nunca fue tan arcade

▶ 48 - NBA Show Time
Infogrames y Midway tienen una forma muy particular de entender el baloncesto ¡Pero es divertido, y nos encanta!

▶ 51 - Jimmy White's 2 Cueball

▶ 52 - Tee Off

▶ 54 - Street Fighter Alpha 3

56 Zona Abierta

▶ Tu sección
Listas, votos, encuestas, opiniones... ¡Aquí eres tú el que mandas!

58 Internet

▶ Música en la red
Escucha qué bien suenan las páginas web que te proponemos

62 Guías y trucos

▶ 62 - Soul Calibur
Primera entrega de una extensa guía en la que detallamos los mejores golpes del juego de lucha que arrasa en Dreamcast

▶ 72 - The House of the Dead 2
Los zombies se han colado en tu casa, pero aquí estamos nosotros para contarte cómo llegar al final del juego y salvarte de ellos.

▶ 82 - Sega Rally 2
Los cuatro circuitos del modo arcade no tienen secretos para nosotros. Por eso te los describimos curva a curva

▶ 88 - Trucos

90 Generación Dreamcast

▶ 90 - Snowboard
Consejos básicos para que des tus primeros pasos en este deporte

▶ 93 - Música
Conoce lo último de Ace of Base, Oasis o Sheryl Crow

▶ 94 - Cine
¡Se acerca el suspense de "El coleccionista de huesos"!

▶ 96 - Electrónica
Una radio ecológica, un teléfono móvil, una mini-cadena...

▶ 97 - Agenda

Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 5

Presented by

© Sega Europe, Ltd. 1999

Demos Jugables:

▶ Sega Worldwide Soccer 2000
Cálzate las botas con este simulador de fútbol. Puedes organizar un partido y jugar con los tres equipos que patrocina Sega: Arsenal, Sampdoria y St. Etienne. ¿A qué esperas para salir al campo?

▶ Re-Volt
Coches muy pequeños para un juego muy grande. Las carreras de coches teledirigidos más locas y divertidas para tu Dreamcast, donde podrás lanzar a tus contrincantes casi de todo. Pero cuidado, ellos a ti también.

Vídeos:

▶ Deadly Skies
Auténticos cazas perfectamente recreados de los reales surcan los cielos en misiones de combate aéreo altamente peligrosas

▶ Crazy Taxi
El próximo bombazo de Sega nos sigue desvelando sus secretos. Si ya habías visto pantallas, aquí lo tienes en movimiento

▶ Rayman 2

Comprueba las peripecias de Rayman dentro de su mágico mundo de color. El género de las plataformas pronto se vestirá de gala

Sega se apunta al fútbol 7

Patrocinó el IV Campeonato Internacional Alevín de este deporte

Durante los días 27 y 28 del pasado mes de diciembre se celebró en el Palau Sant Jordi de Barcelona el IV Campeonato Internacional Alevín de Futbol 7, y Sega no quiso faltar a la cita Como podéis comprobar en estas fotos, nuestra compañía favorita (toma peloteo) patrocinó el evento, con lo que el nombre de Dreamcast estuvo siempre presente en los partidos

En el torneo participaron las jovenes promesas de los principales clubes nacionales e internacionales (desde el Madrid o el Barça, hasta el Ajax o el Inter de Milan), y al final fue el equipo merengue el que se llevo el título en un disputado partido contra el Barcelona (gol en la prorroga incluido)

Al término del campeonato, José Ángel Sánchez, director general de Sega España, entregó una consola a los integrantes del Dream Team, una selección de los mejores jugadores en cada puesto Así, entre regate y regate, podrán descansar un rato echando una partida a sus juegos favoritos

Derecha. Varias instantáneas del torneo, con la espiral de Dreamcast presidiendo cada jugada. También, el director general de Sega España entregando los premios, rodeado como siempre de una azafatas cañón

Pon tu Dreamcast en orden

Con "Dream Station", todo estará bien colocado

El mueble que veis en esta foto se llama "Dream Station", y es la solución perfecta para tener vuestra Dreamcast siempre bien colocada. Sirve para guardar la consola con dos mandos de control, y os lo podéis llevar a casa por sólo 4 990 pesetas Si os gusta, podéis encontrarlo en la tienda Centro Mail más cercana

¡La intro de Resident Evil: Code Veronica!

¿Es un juego o una peli de acción?

Las carreras más reales

«Metropolis Street Racing» vendrá en marzo

La lista de lanzamientos de Sega para los próximos meses nos ha deparado una feliz noticia: «Metropolis Street Racing» estará por fin disponible en marzo.

Como sabéis, se trata de un juego de carreras programado por Bizarre cuyos escenarios reproducen exactamente las calles de Londres, Tokio y San Francisco. Y como el alucinante nivel de detalle gráfico vendrá acompañado de una velocidad altísima, seguro este título se convierte en uno de los primeros éxitos del año que acaba de comenzar.

rumor

• Sega puede estar preparando un "remake" de su arcade de disparos **«VIRTUA COP 2»**. Esta versión para Dreamcast podría igualar el nivel de calidad del original para recreativa, y repetiría de esta forma el éxito que ha obtenido otro juego de pistola, **«THE HOUSE OF THE DEAD 2»**.

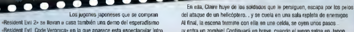
¡Que viene Rayman!

La versión de Dreamcast, casi a punto

Una de las grandes estrellas del panorama plataformero está a punto de asomarse a nuestra consola.

Os hablamos de Rayman, porque Ubi Soft le está dando los últimos toques a la versión para Dreamcast de su segunda aventura, y tiene previsto ponerla en circulación en nuestro país a lo largo del próximo mes de marzo.

Por si todavía no conocéis el juego, os adelantamos que los grandes atractivos de «Rayman 2» van a ser tanto la belleza de sus gráficos como el original planteamiento de su desarrollo, además, por supuesto, de la simpatía de su protagonista.



Los jugones japoneses que se compran «Resident Evil 2» se llevan a casa también una demo del esperadísimo «Resident Evil: Code Veronica» en la que aparece esta espectacular intro. En ella, Claire huye de los soldados que le persiguen, escapa por los pelos del ataque de un helicóptero... y se cuela en una sala repleta de enemigos. Al final, la escena termina con ella en una celda, se oyen unos pasos... ¡y entra un zombie! Continuará en breve, cuando el juego salga en Japón.

La mejor carrera de Infogrames

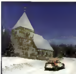
La compañía francesa prepara «V-Rally 2»

Los juegos de carreras estan proliferando mucho en los primeros meses de vida de nuestra consola, y parece que el futuro va a seguir presentándose de color rosa para los locos del volante.

Una de las últimas compañías en calentar motores es Infogrames, que trabaja desde hace algun tiempo en una conversión del popular «V-Rally 2», uno de los títulos con mas renombre del género.

Ahora, como ya ha ocurrido en otros casos, los usuarios de Dreamcast vamos a poder disfrutar de una versión más potente, con gráficos y velocidad mejorados respecto a sus hermanas "menores" de PlayStation y Nintendo 64.

De momento éstas son las primeras pantallas que han caido en nuestras manos. El lanzamiento del juego esta previsto para el próximo verano, así que ya habrá tiempo de analizarlo más en profundidad.



La navidad según «Sonic Adventure»

Nuevos escenarios disponibles en Internet

Este Sonic no para de darnos sorpresas, y bien que se lo agradecemos. Si ya os habeis jugado su aventura de principio a fin con todos y cada uno de los personajes, no penséis que está todo hecho. Siempre os quedará la opcion Internet.

Las fechas navideñas ya han quedado atrás, pero todavía estáis a tiempo de daros una vuelta por la página del Sonic Team y descargar a vuestra unidad VM un par de escenarios nuevos. El primero está dedicado a la Navidad, con árboles y demás parafernalia, mientras que el segundo trata directamente sobre el nuevo milenio. Disfrutadlos.

Cambios en los lanzamientos de Sega

Nuevas fechas para «Crazy Taxi» y «Red Dog»

Sega ha cambiado las fechas de salida para dos de sus títulos más esperados, aunque afortunadamente no se nos han marchado muy lejos en el calendario.

El primero de ellos ha sido «Crazy Taxi», que estará disponible a finales de febrero. Por su parte, «Red Dog» llegará en marzo, sólo un poquito más tarde. En el próximo número de la revista os daremos información puntual sobre todos ellos.

SEGA

Entra en Dreamarena y pide por esa boquita

En el portal de Dreamcast en Internet han puesto en marcha una promoción que seguro que os interesa. Se llama Xtream Dream Competition, y os permite hacer realidad vuestros mayores sueños.

Sólo teneis que entrar, pedir un deseo (nadar con delfines en Las Bahamas, pilotar un helicóptero...) y esperar a que os toque el premio que se va a sortear cada semana hasta el próximo 3 de marzo.

El primer ganador ha sido un alemán, que se va a ir a practicar esquí sobre la arena en Egipto. ¿Seréis vosotros los siguientes?

versión

Crave Entertainment ha confirmado que está programando una versión de **«TONY HAWKS PRO SKATER»** para Dreamcast. El juego hará las delicias de los locos del monopatín, y además incluirá nuevas opciones exclusivas para nuestra consola.

¡500.000 Dreamcast en Europa!

Nuestra consola continúa batiendo records de ventas

Las cifras de ventas de Dreamcast siguen aumentando a una velocidad de vértigo. Los últimos datos que nos ha pasado Sega confirman que se ha superado ya la barrera de las 500.000 unidades vendidas en nuestro continente, un éxito sin precedentes.

El volumen de ventas supera los 225 millones de euros (más de 37.400 millones de pesetas), y aunque no hay datos sobre nuestro país, Sega confía en que estas navidades se haya llegado a las 100.000 consolas.

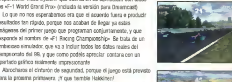
Fórmula 1, fórmula Ubi

Su acuerdo con Video System ya da resultados

El pasado mes de octubre, Ubi Soft y Video System llegaron a un acuerdo para producir nuevos juegos basados en el mundial de Formula 1. El trato entre las dos compañías es importante, porque a Ubi siempre le había faltado la licencia oficial en su serie «Monaco GP», y eso es precisamente lo que le va a proporcionar Video System, que cuenta en su currículum con todos los «F-1 World Grand Prix» (incluida la versión para Dreamcast).

Lo que no nos esperábamos era que el acuerdo fuera a producir resultados tan rápido, porque nos acaban de llegar ya estas imágenes del primer juego que programan conjuntamente, y que responde al nombre de «F1 Racing Championship». Se trata de un ambicioso simulador, que va a incluir todos los datos reales del campeonato del 99, y que como podéis apreciar, contará con un apartado gráfico realmente impresionante.

Abrocharos el cinturón de seguridad, porque el juego está previsto para la próxima primavera. ¡Y que tiemble Hakkinen!



Michael Jackson en vivo y en directo

Hace una aparición estelar en «Space Channel 5»

En nuestro número anterior os hablábamos de «Space Channel 5», el juego de baile que más está pegando en Japón, ¿recordáis? Pues ahora vuelve a nuestras páginas por un acontecimiento espectacular: ¡el mismísimo Michael Jackson se marca unos bailes en él!

No es coña. Echad un vistazo a esta imagen y decidnos quién es el que aparece a la derecha, detrás de Ulala, la protagonista. Sí, el tipo del traje galáctico y el mechón sobre la cara. De verdad, si lo vierais en movimiento terminaríais de convenceros de que se trata de él.

elsetmásdivertido

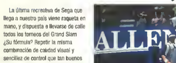
«Virtua tennis» ya está en España

La última recreativa de Sega que llega a nuestro país viene raqueta en mano, y dispuesta a llevarse de calle todos los torneos del Grand Slam ¿Su fórmula? Repetir la misma combinación de calidad visual y sencillez de control que tan buenos resultados le ha dado a la compañía con otros arcades deportivos.

Tras echar los veinte duros de turno para comenzar la partida, lo primero que llama la atención de «Virtua Tennis» es el espectacular despliegue gráfico que realiza.

Podemos jugar con siete tenistas reales, desde Carlos Moya a Jim Courier, y todos reproducen casi fotográficamente los rasgos físicos de los jugadores en que se inspiran. Pero es que, además, tanto el diseño de las pistas (con detalles que llegan a los espectadores), como las magníficas animaciones de los tenistas, transforman cada partido en todo un espectáculo.

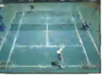
Sin embargo, lo que convierte a «Virtua Tennis» en un fuera de serie es el control tan intuitivo que nos propone. Utilizando sólo dos botones, podemos realizar drives desde el fondo de la pista o las más contundentes voleas, controlando siempre perfectamente la dirección de la bola. Y lo mejor de todo es que apenas unos minutos de partida son suficientes para que nos lo pasemos en grande, compitiendo tanto en individual como contra un amigo.

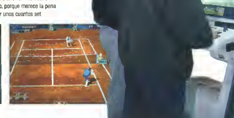


Para terminar, un último apunte: el juego corre sobre la placa Naomi, así que es muy probable que lo veamos a medio plazo en Dreamcast.

Mientras tanto, ya podéis ir a conocerlo al salón recreativo más próximo, porque merece la pena disputar unos cuantos set.

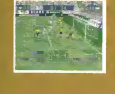
«Virtua Tennis» sigue la tradición de los grandes arcades deportivos de Sega. Sus divertidísimos partidos, tanto en individual como a dobles, combinan una categoría visual de primera con una jugabilidad espectacular.

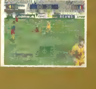


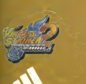


SEGA

Esta vez si España pierde no podrás echarle la culpa al entrenador.

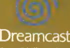






Virtua Striker 2 es fútbol espectáculo. Inventa paredes, regates y remates imposibles. Lanza libres directos y penaltis. Y, por supuesto, mete goles. Pero no de cualquier manera. Porque con Virtua Striker 2 cada gol es diferente. Grabe los mejores goles en tu Unidad Visual Memory y demuestra a tus amigos que con cualquier selección puedes dar espectáculo.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



Dreamcast™

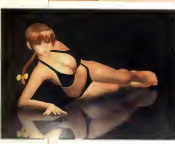
Up to 6 billion players

adidas® and others are the registered trademarks of adidas International B.V. /Licensed by adidas International B.V.

Sega Enterprises, Ltd., 1994,1999 Virtua Strike is a registered trademark or a trademark of Sega Enterprises, Ltd. ©1996 JFA

La lucha más sexy

Las chicas de «Dead or Alive 2», pura dinamita para los combates



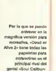
Tecmo está poniendo todo el cuidado necesario para que sus luchadoras se mantengan en plena forma física de cara a lo que se les avecina. Por eso ha distribuido estas imágenes de algunas de las chicas, para ir calentando un poco el ambiente, y nunca mejor dicho. ¿Os habéis fijado bien?

No son actrices. Tampoco modelos. Ni siquiera cantantes famosas. El aspecto angelical de estas señoritas es sólo la fachada tras la que se esconden algunas de las luchadoras mejor preparadas del planeta. Son las chicas de «Dead or Alive 2», un arcade de lucha que se va a convertir en la amenaza más seria que le ha salido al gran «Soul Calibur».

El juego es obra de Tecmo, y tiene un hermano mayor que corre en los salones recreativos sobre la placa Naomi. La buena noticia es que la compañía japonesa también trabaja en una conversión para Dreamcast, que está previsto que llegue en la primera mitad del año.

Y aunque los cuerpos esculturales de Tina, Ayane o Lei Fang sean lo que más nos llame la atención (ojo, que no sólo habrá chicas en el juego), también se cuentan maravillas de la interactividad que tendrán los escenarios y del rápido y espectacular desarrollo de los combates.

De la suavidad de las formas, la perfección de las curvas, y la ausencia total de polígonos no decimos nada. Mejor os dejamos que juzguéis por vosotros mismos.



Por lo que se puede entrever en la magnífica versión para recreativa, «Dead or Alive 2» tiene todas las papeletas para convertirse en el principal rival del genial «Soul Calibur»

SEGA

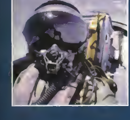
Vas a pasar

74.000 horas

de tu vida

soñando...

Dedica 5 minutos



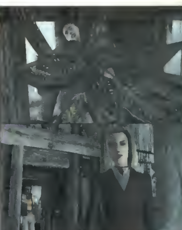
uno realidad.

WIN YOUR XTREME DREAM

Pilotar un caza, entrenar con un equipo de primera, conducir un formula uno... Sea cual sea tu sueño, cuéntanoslo, podemos hacerlo realidad. Entra en la Red con tu Dreamcast y participa en Sega Xtreme Dream, una competición donde cada semana una persona cumplirá su sueño. No te duermas, es el momento de enfrentarse a la más extrema, emocionante e increíble realidad.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Up to 6 billion players



Japón tiembla

Laura Parton vuelve a probar el sabor del miedo en «D2», su nueva aventura

Muchos recordaréis un juego llamado «D», que salió en los primeros tiempos de Saturn. Laura Parton era la chica protagonista de una cruda aventura que tenía el canibalismo y el vampirismo como ingredientes básicos, todo ello "regado" por varios litros de sangre.

Cinco años después, su creador, Kenji Eno, acaba de estrenar «D2» en Japón. El juego comparte con su antecesor letra en el título, protagonista y, sobre todo, la intención de hacernos pasar muchas horas de miedo.

La acción se desarrolla sobre las frías tierras del norte de Canadá, donde nuestra heroína se ve envuelta en una aventura de investigación y supervivencia tras sufrir un accidente aéreo.

Allí se encuentra con unos monstruos de lo más desagradable, que tienen que ver con la caída de un meteorito, y a partir de ahí el juego no se corta un pelo a la hora de mostrar el gore más fuerte (como podéis suponer, «D2» no es un título muy recomendable para los más pequeños).

Con unos gráficos muy realistas, que se ven a menudo aderezados por un montón de escenas cinemáticas, y una banda sonora capaz de poner los pelos de punta, el juego está consiguiendo levantar el interés de todos los nipones que buscan ponerle un poco de emoción a sus vidas.

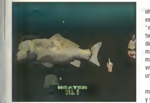
El escenario principal de «Roommania» es una habitación como la que cualquiera de nosotros tenemos en casa.

El protagonista del juego se llama Naji Taihei y recibe la visita de sus amigos en distintos momentos de la partida

Esta peculiar "mascota virtual" lleva una vida de lo más normal. Aquí le tenéis trabajando con su ordenador

Criadores de mascotas virtuales

«Seaman» y «Roomania» lideran el género en Japón



«Seaman» es un juego de calificación bastante complicada. Criar a estos animales puede ser más o menos aburrido pero no nos negaréis que resulta de lo más extraño

Una de las modas que más pega últimamente en el país del sol naciente es la cría de mascotas. Pero claro, Japón "is different", y allí no se conforman con tener un hamster comiendo pipas todo el día o un canario que les alegre las mañanas con sus cantos. Lo más de lo más consiste en adoptar una criatura virtual, alimentarla y verla crecer en su universo paralelo.

Dreamcast no se ha quedado al margen de esta tendencia, por supuesto y ya existen allí varios juegos con los que los nipones pueden dar rienda suelta a este peculiar instinto paternal. Uno de ellos responde al nombre de «Seaman Forbidden Pet», y el animal en cuestión que nos toca criar es una extraña mezcla entre pez y ser humano. La gracia del asunto está en ver como la criaturita pasa de ser un huevo inerte a todo un adulto, aunque la verdad es que a nosotros el aspecto final del bichejo nos produce bastante "repelús".

Pero como la imaginación de los programadores no conoce límites, y lo de adoptar un animal está un poco visto, la siguiente vuelta de tuerca consiste en criar ¡un ser humano! El juego que nos permite hacerlo se llama «Roomania», y en él compartimos las andanzas de un chavalín en su propia habitación. Allí lo mismo duerme que se pone a trabajar con su ordenador o recibe a un amiguete para charlar con él.

Como veis, queda demostrado que en Japón siguen estando un paso por delante en estos temas. De momento, aquí sólo nos queda leer las noticias que nos llegan y seguir muriéndonos de envidia por las rarezas que se pueden llevar a su consola. Esperemos que algún día lleguemos a verlas en nuestro país.

Dreamcast: balance y perspectivas para el 2.000

Hablamos con... Jose Angel Sanchez

Director General de Sega España

Las posibilidades que ofrece Internet como vía de comunicación, y la perspectiva de que en el 2.000 se ponga en marcha la red europea para jugar "online", son los dos puntos más destacados por José Ángel Sánchez en la entrevista.

REVISTA OFICIAL DREAMCAST: Ya se acabó la campaña de Navidad ¿Puedes decirnos qué tal le han ido las cosas a Sega?

JOSÉ ÁNGEL SÁNCHEZ: Como sabéis, este año la carta de Sega a los Reyes Magos era muy ambiciosa, y estamos muy satisfechos de poder decir que se han cumplido nuestros deseos. Lanzamos nuestra consola el pasado 14 de octubre, y en tan solo dos meses, Dreamcast ha conseguido un éxito sin precedentes en la fase de lanzamiento de una consola. Estamos muy satisfechos con los resultados obtenidos hasta el momento.

RDD: ¿Tenéis datos de ventas de Dreamcast en España?

JAS: Sí, nuestro objetivo era situar 100.000 Dreamcast en el mercado español, y lo hemos conseguido.

RDD: ¿Cuál es vuestra sensación sobre la acogida del público español?

JAS: Dreamcast se ha convertido en un producto de ocio muy apreciado, al que el público ha llegado por dos vías diferentes. Tenemos al jugador "de toda la vida", que esta deseando adquirir un producto puntero que le ofrece una nueva experiencia de juego, pero también al usuario que ha llegado a través de la vía de la comunicación, del universo de posibilidades que ofrece la conexión gratuita a Internet.

Creo que Dreamcast como consola de juegos es un producto conocido, pero todavía hay personas que se extrañan ante la posibilidad de acceder a Internet a través del televisor, y se preguntan que es Dreamarena o si pueden navegar con la consola. Como sabes, Dreamarena es el portal exclusivo de Dreamcast en Internet y, por supuesto, se puede visitar cualquier punto de la red.

RDD: En cuanto a Internet, ¿sabéis qué porcentaje de personas que han adquirido Dreamcast navega a través de su consola?

JAS: Estamos muy satisfechos de que el 35% de las personas que han adquirido una consola Dreamcast en Europa hayan accedido a Internet a través de nuestro portal.

RDD: ¿Qué juego esta teniendo mejor acogida?, ¿os habéis llevado alguna sorpresa?

JAS: «Sonic Adventure», «Sega Rally» y, por supuesto, «Soul Calibur», que se ha convertido en un autentico fenómeno.

RDD: Y por curiosidad, ¿cuál es tu juego favorito?

JAS: He tenido la oportunidad de probar «Metropolis Street Racer» antes de su lanzamiento y me he enganchado.

RDD: ¿Qué le pide Sega España al 2.000 que acaba de empezar?

JAS: Este año es muy especial para nosotros, ya que en breve cumpliremos nuestros primeros diez años en España, concretamente, será el próximo 14 de Febrero. Nuestro deseo es continuar ofreciendo novedades que satisfagan a los usuarios y que se hagan realidad una serie de desarrollos en la red, como es el caso del juego "online". Son proyectos que confiamos que continuarán el éxito de Dreamcast.

RDD: ¿Nos puedes dar alguna pista sobre la fecha de salida aproximada de "Shenmue"?; ¿vendrá traducido?

JAS: «Shenmue» llegará a España antes de que finalice el año, pero resulta precipitado hablar de una fecha concreta. Respecto a la traducción, os puedo asegurar que no lo vamos a lanzar en japonés.

> El 2.000 será el año del juego en red en Europa

RDD: ¿Podemos decir que éste va a ser el año de los juegos "online"?

JAS: Sin ninguna duda. Nuestra gran apuesta es abrir una ventana a la comunicación y desde el principio el juego "online" se ha convertido en una de nuestras prioridades.

Pero cada nuevo paso requiere un tiempo. Hemos establecido una red europea de chat y correo electrónico a través de nuestro portal, operativa desde el momento del lanzamiento de la consola. El 2.000 será el año del juego en red en Europa.

Dreamcast
¡LLEGAN LOS JUEGOS MÁS EMOCIONANTES PARA TU DREAMCAST
Hemos reunido para ti una colección juegos de Dreamcast participa y llévate uno de los cinco títulos que sorteamos:
¡SORTEAMOS 1
JUEGOS PARA
DREAMCAST
DE SEGA!
1. ¿Cuál de estos personajes no aparece en «Soul Calibur»?
a) Mitsurugi
b) Koji Kabuto
c) Cervantes
2. ¿Qué compañía ha programado «F-1 World Grand Prix»?
a) Video System
b) Video Betamax
c) Maxi System
3. ¿Qué son nuestros enemigos en «Toy Commander»?
a) Juguetes
b) Unos pesados
c) Ladrones
4. ¿Para qué sirven las piruetas en el modo principal de «Snow Surfers»?
a) Para ligar más
b) Para saltar más alto
c) Para ganar segundos
5. Los equipos de «S
Worldwide Soccer 2000» s
a) Sólo seleccio
b) Sólo clu
c) Selecciones y clu
Dreamcast
SEGA
SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000
TOY COMMANDER
SOUL CALIBUR
namco
SNOW SURFERS
SEGA
F1 WORLD GRAND PRIX
Bases del concurso
1. Podán participar en el concurso todos los lectores de la revista oficial Dreamcast que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Oficial Dreamcast. Apartado de correos 400, 281 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: «CONCU DREAMCAST SEGA»
2. Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán DIEZ, y cada una de ellas serán premiadas con uno de los siguientes títulos: Soul Calibur, World Wide Soccer 2000, Toy Commander, F1 World Grand Prix y Snow Surfers.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 17 de Enero al 23 de Febrero del 2000
4. La elección de los ganadores se realizarán el 28 de Febrero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Abril de la revista oficial Dreamcast. Al rellenar este cupón, acepta que sus datos sean incluidos en el fichero del grupo Sega. Si desea acceder, rectificar o cancelar sus datos, puede dirigirse mediante carta certificada a SEGA en la calle Villanueva, 1, 28001 Madrid. Ley Orgánica 5/1992, de 29 de Octubre.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS
NOMBRE / APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
C.POSTAL:
TELF:
E-mail:
RESPUESTAS: 1. 2. 3. 4. 5.
¿tienes consola Dreamca

SHEN

POSIBLEMENTE, EL MEJOR JUEGO DEL MUNDO

IMUE

Así es la obra maestra de Sega, que ya está disponible en Japón

EL PASADO 29 DE DICIEMBRE FUE UNA FECHA HISTÓRICA PARA LOS AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS EN GENERAL, Y PARA TODOS LOS USUARIOS DE DREAMCAST EN ESPECIAL. ESE DÍA, «SHENMUE» SE PUSO A LA VENTA EN JAPÓN, HACIENDO REALIDAD UN SUEÑO QUE YA HA CAUTIVADO EL CORAZÓN DE MILES DE JUGONES ALREDEDOR DEL PLANETA.

Ahora que hemos tenido el privilegio de jugarlo aquí en la redacción, os podemos asegurar que nada de lo que os hayamos contado nosotros, nada de lo que hayáis oído o leído sobre él, puede describir el tremendo salto de calidad que supone

Sin ninguna duda estamos ante la

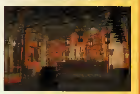
mayor aventura que se haya programado nunca, uno de esos juegos que marcan un antes y un después en el género, y que a partir de ahora debe ser tomado como referencia obligatoria para los que vengan en el futuro

Acabamos de inaugurar una nueva época, y por eso conviene hacer un repaso a todo lo que rodea a este fabuloso título, desde sus orígenes hasta sus modos de juego, pasando por el proceso de desarrollo o los detalles del argumento Si nos acompañáis, entraréis en la era de "Shenmue"

Las primeras horas de juego a «Shenmue» nos han bastado para confirmar que Yu Suzuki y su equipo han creado una obra maestra. Todos los aspectos técnicos del juego ofrecen una calidad que queda fuera del alcance de cualquier otra consola que no sea Dreamcast Nos podemos considerar unos privilegiados.

SHENMUE

Los escenarios: lugares casi reales



Si en cualquier aventura de este tipo ya es habitual que visitemos cientos de localizaciones, la cantidad de lugares a los que viajamos en «Shenmue» conforman un universo de ficción de proporciones casi inabarcables
Existen más de mil habitaciones distintas, y además el tratamiento del clima y del paso del tiempo es tan perfecto, que dar cabida a más realismo parece casi imposible.

ASI EMPEZO ESTE SUEÑO

«Shenmue» nació hace cerca de cuatro años en la mente de Yu Suzuki, antes incluso de que el genial programador y los miembros del equipo de desarrollo AM2 de Sega conociesen las características técnicas de Dreamcast. El proyecto era apasionante, pero también de una magnitud casi escandalosa. Suzuki ha confesado que siempre había deseado crear una aventura épica, pero que nunca había dispuesto de la herramienta adecuada para llevarla a cabo. En caso de no existir una plataforma capaz de plasmarlo en la realidad, «Shenmue» no pasaría de ser el sueño invisible de un genio. Por fortuna para todos nosotros, la nueva consola de Sega se convirtió en el instrumento que le faltaba para poder llevarlo a cabo.

«Shenmue» fue anunciado en público por primera vez en un disco-demo que contenía una entrevista y se regalaba junto a la edición japonesa de «Virtua Fighter 3», aunque eran escasas las claves que se adelantaban sobre él. Fue pocos meses más tarde cuando Suzuki reveló datos más concretos sobre su sistema de juego en una conferencia de prensa navideña celebrada

en las afueras de Tokio. Desde entonces el proyecto ha tenido varios nombres. Originalmente fue conocido como «Virtua Fighter RPG», más adelante pasó a llevar la etiqueta de «Project Berkeley», y finalmente adoptó el título que ha sido definitivo.

Lo que sí se sabía con seguridad desde el día en que se presentó era que lo que Sega y su equipo AM2 se traían entre manos no iba a ser un juego más, sino algo realmente grande. Poco a poco lo fueron dejando claro tanto los vídeos como las breves secuencias jugables a las que la prensa especializada fue teniendo acceso en las sucesivas ferias del sector (Tokyo Game Show, en Japón, Electronic Entertainment Expo, en Estados Unidos), y han terminado de confirmarlo las

Ryo Hazuki, el personaje principal, se enfrenta a un larguísimo viaje, que le lleva a dialogar con decenas de personajes secundarios en busca de información, recorrer kilómetros de escenarios e incluso pelear en más de una ocasión.
Ante una empresa de esta magnitud, no es raro que aproveche algún momento de descanso para entrar en unos salones recreativos, ¡y se pueden echar partidas a los arcades de verdad!

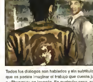
cifras y los datos que se mueven en torno a su proceso de creación.

Para empezar, se puede afirmar que estamos ante el juego mas caro de la historia. Sega ha invertido en el la friolera de 7 millones de yenes, unos 69 millones de dolares lo que convertido a pesetas nos da una marcante cifra que supera los 11.000 millones. Como veis, se trata de un presupuesto capaz de dejar sin respiración a cualquiera y apunta a un futuro en el que los grandes videojuegos podrán equipararse a cualquier superproducción de Hollywood. Al fin y al cabo de lo que estamos hablando es de entretenimiento y las consolas son una forma de ocio cada vez mas importante en nuestras vidas.

La pregunta que se impone a continuación es ¿que es lo que Suzuki y su equipo han conseguido con tanto dinero? Conozcamos mas detalladamente los pormenores del desarrollo.

UNA OBRA DE ARTESANIA

Para entender todo el trabajo que ha desembocado en la versión final de «Shenmue» hay que tener muy clara la idea que Yu Suzuki albergaba en su mente desde el principio. No se trataba de crear una aventura mas sino de construir un mundo paralelo al nuestro en el que todo funcionase de manera similar a la vida real. Como os podeis imaginar, una empresa tan extraordinaria requería unos medios a su altura y Sega decidió tirar la casa por la ventana para conseguirlo.



Todos los diálogos son hablados y sin subtítulos, así que os podéis imaginar el trabajo que cuesta jugar a «Shenmue» en japonés. En cualquier caso, somos unos privilegiados por haberlo podido probar.

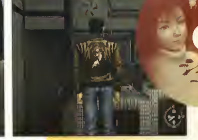
El elemento mas importante en un juego de este tipo son los personajes, ya que ellos son los que le dan credibilidad al argumento. En «Shenmue» todo tenía que parecer real, y eso pasaba por "inventar" unos protagonistas casi de carne y hueso.

El primer paso fue digitalizar las caras de actores verdaderos, porque una de las principales características que diferencian a «Shenmue» de cualquier otro juego de rol es que todos sus personajes tienen unos

Una búsqueda que puede durar años

Yu Suzuki ya ha confirmado que éste no va a ser el único capítulo de «Shenmue» que vea la luz. Se trata del primero de una serie que continuará en el futuro, lo que nos asegura muchas horas de apasionante diversión.

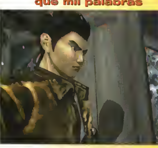
El tratamiento de las cámaras es similar al de cualquier película de cine. En ocasiones como el encuentro con esta niña, nada mas comenzar el juego, la perspectiva irá cambiando de posición a medida que se desarrolla la conversación entre los personajes.

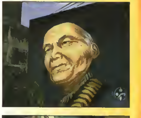


El reloj que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla sirve, evidentemente, para señalar el paso del tiempo. Cuando llegue la noche, además de bajar la luz exterior, todos los personajes secundarios se marcharán a sus casas hasta que amanezca de nuevo.

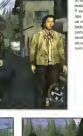
SHENMUE

Un gesto vale más que mil palabras

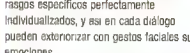




Estas tres imágenes que os mostramos aquí arriba sirven para que os hagáis una idea del extraordinario tratamiento que se le ha dado al físico de los personajes
Tanto el rostro del protagonista como los de los secundarios están formados por miles de polígonos, que permiten que cada uno muestre unos rasgos físicos propios
Gracias a este nivel de detalle, es posible que durante el juego abunden los primeros planos, y que los personajes gesticulen y demuestren sus emociones en cada diálogo de una manera nunca antes vista en un videojuego



Cuando Ryo camine por las calles de las ciudades que visite se cruzará con otras personas que realizarán su vida normal. Y es que en «Shenmue» nos sumergimos en un mundo virtual donde todo se desarrolla como en la realidad. El nivel de simulación alcanzará unos niveles realmente impresionantes



rasgos específicos perfectamente individualizados, y así en cada diálogo pueden exteriorizar con gestos faciales sus emociones

Las animaciones han sido otro apartado que se ha cuidado con mimo, utilizando la técnica de motion capture para reproducir los movimientos y la técnica corporal de un experto en artes marciales que "posó" para los programadores

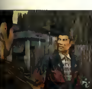
El resultado de todo este proceso son decenas de personajes diferentes, cada uno construido con miles de polígonos que sirven para reproducir detalles que van desde las arrugas de su cara a la dentadura. Ningún otro juego se había acercado nunca a este nivel de minuciosidad.

Y lo mismo puede decirse del cuidado con que se han tratado las localizaciones en las que se desarrolla la trama del juego. El argumento sitúa a Ryo Hazuki, su protagonista, en la ciudad de Yokosuka en el año 1986. Los escenarios fueron diseñados basándose en mapas de ciudades chinas que existen en la realidad, y los programadores de AM2 realizaron un ingente trabajo creativo que ha conducido a una cifra final que ronda los 1 200 habitaciones y lugares, cada uno con elementos propios que nos permiten diferenciarlo de los demás

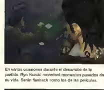
Para que os hagáis una idea del nivel de realismo que se pretende conseguir, es inevitable que nos refiramos al tratamiento del clima y de lo que Suzuki llama la cuarta dimensión el tiempo. Para dar más veracidad, sus creadores estudiaron los patrones climáticos de las ciudades donde se desarrolla la acción, de forma que si 1986 fue un año lluvioso, también habrá lluvia en el juego

Y con el paso del tiempo ocurre lo mismo. Un reloj que aperace en pantalla marca las horas del día, que influyen decisivamente en el desarrollo de la trama. Los personajes secundarios tienen su ritmo de vida, se marchan a dormir cuando anochece, y lo mismo ocurre con los horarios de las tiendas y otros lugares que visitamos

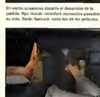
Con una minuciosidad como la que os estamos relatando no sorprende que, a la hora de jugar, «Shenmue» se destaque como la mayor y más compleja aventura a la que nos hemos enfrentado nunca



Fíjate en las arrugas del traje de este hombre y haced memoria: ¿habéis visto en algún juego un nivel de detalle gráfico tan impresionante?



En varios ocasiones durante el desarrollo de la partida Ryo Hazuki recordará momentos pasados de su vida. Serán flasback como los de las películas.



¿REALIDAD O FICCIÓN?

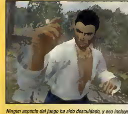
Desde el primer minuto de partida, «Shenmue» nos sumerge en todo un mundo virtual. En sus ciudades la vida transcurre de forma rutinaria, y nuestra investigación de la mano de Ryo Hazuki se convierte en un viaje de descubrimiento.

Además, sus creadores le han dado al desarrollo un tratamiento cinematográfico que va desde las sobresalientes secuencias de animación hasta la forma de colocar la cámara en cada momento.

La investigación nos conduce a dialogar con decenas de personajes en busca de pistas que nos aclaren cómo seguir con el avance, pero también es interrumpida por diferentes momentos de lucha. Algunos se desarrollan de forma libre, como si de un juego de lucha se tratara, pero otros nos obligan a presionar en el momento justo el botón que nos marcan en la pantalla.

Ni que decir tiene que la duración de «Shenmue» es de muchas horas, así que las imágenes que veis aquí no son más que una muestra del principio del juego. Ya habrá tiempo de avanzar y seguir disfrutándolo.

Los movimientos de un experto



Ningún aspecto del juego ha sido descuidado, y eso incluye también los movimientos que realizan los personajes. Los programadores de AM2 trabajaron durante semanas con un experto en artes marciales, que fue su guía para ajustar las animaciones que realiza Ryo Hazuki. Las técnicas de motion capture más avanzadas sirvieron para que cada golpe, cada postura, cada gesto de las manos, quedará reflejado en el juego igual que en la realidad.

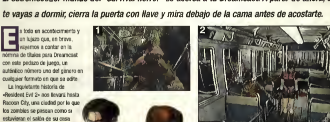
▶ *Compañía:* ***Capcom*** *(www.capcom.com)* ▶ *Fecha:* ***Febrero*** ▶ *Género:* ***Aventura de acción***

Resident Evil 2

El estremecedor mundo del "survival horror" se acerca a tu Dreamcast. A partir de ahora, cuando te vayas a dormir, cierra la puerta con llave y mira debajo de la cama antes de acostarte.

Es todo un acontecimiento y un lujazo que, en breve, vayamos a contar en la nómina de títulos para Dreamcast con este pedazo de juego, un auténtico número uno del género en cualquier formato en que se edite.

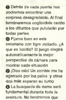
La inquietante historia de «Resident Evil 2» nos llevará hasta Racoon City, una ciudad por la que los zombies se pasean como si estuvieran el salón de su casa debido a una metedura de pata de una compañía que se llama Umbrella. Un fallo en uno de sus proyectos de ingeniería biológica hizo que se propagase el G-Virus, y llenó este apacible lugar de fiambres.

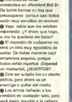


EL DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE RACOON, en un esfuerzo por calmar el pánico de los ciudadanos, se decidirá a reclutar a nuevos oficiales. Entre ellos estará Leon S. Kennedy, uno de los dos protagonistas, que se dirigirá allí para hacerse cargo de su nueva misión.

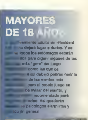
Mientras tanto, en otra parte de la ciudad, Claire Redfield buscará a su hermano Chris, porque Racoon City es el último lugar donde le han visto el pelo desde hace dos meses. ▶▶

1 Este extraño engendro de la naturaleza nos pondrá a prueba en alguna ocasión. Una mala bestia que necesitará una buena ración de nuestra arma más potente.
2 Los autobuses públicos ya no son lo que eran. Está todo hecho un asco.
3 Los alrededores de la comisaría serán uno de los puntos de reunión de los zombies. Si nos vemos acorralados, lo mejor será salir por piernas de allí.
4 Este será el desolador aspecto que presentarán algunas habitaciones. Aquí ha habido una movida muy importante.



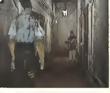


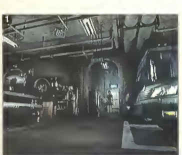
① Detrás de cada puerta nos podremos encontrar una sorpresa desagradable. Al final terminaremos cogiéndole cariño a los difuntos que pulularán por todas partes
② Fijaros bien en este escenario con tigre incluido. ¿A que es bonito? El juego elegirá automáticamente la mejor perspective de cámara para mostrar cada situación
③ ¡Dios mío! Un zombie me ha agarrado por los pelos y otros dos más esperan su turno
④ La busqueda de items será fundamental durante toda la aventura. No tendremos que dejar ni un rincón sin explorar ni ninguna habitación por visitar
⑤ Los puzzles serán constantes en «Resident Evil 2» De todas formas no hay que preocuparse porque casi todos serán muy sencillos de resolver
⑥ Vaya, sabía que me estaban esperando ¿Y ahora que hago, si me he quedado sin balas?
⑦ El deposito de cadaveres no será un sitio muy agradable de visitar De todas maneras aquí estaremos seguros, porque todos serán muertos ¡Esperad un momento!, ¿MUERTOS?...
⑧ Este ser antaño fue un atento policía, pero ahora es un enemigo a quitar del medio
⑨ Las armas dañarán a los zombies en cualquier lado, pero será mejor apuntar a la cabeza

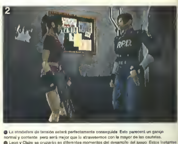


MAYORES DE 18 AÑOS

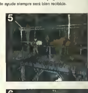
[illegible]samiento adulto de «Resident [illegible] no dejará lugar a dudas. Y es [illegible] no todos los estómagos estarán [illegible]dos para digerir algunas de las [illegible] más "gore" del juego [illegible] como las que os [illegible] aquí debajo podrán herir la [illegible] de las mentes más [illegible] pero el propio juego se [illegible] de avisar del asunto, y [illegible] recomendada para [illegible]dad. Así quedarán [illegible] psicólogos alarmistas y [illegible]ico en general







1 La atmósfera de tensión estará perfectamente conseguida. Esto parecerá un garaje normal y corriente, pero será mejor que lo atravesemos con la mayor de las cautelas.
2 Leon y Claire se cruzarán en diferentes momentos del desarrollo del juego. Estos instantes supondrán una gran alegría, porque un poco de ayuda siempre será bien recibida.



3 En el departamento de policía será donde la cosa empezará a ponerse fea. Veremos si una vez que crucemos las puertas somos capaces de salir con vida, o nos sacan con los pies por delante.
4 El grado de detalle de los escenarios será muy grande. Y si no nos creéis, fijaros en la oficina del grupo S.T.A.R.S., con sus papeles, las sillas, los cuadros, el ordenador, la estantería. Todo perfecto.
5 Un duro enfrentamiento contra un ser contaminado por el G-Virus. En este caso, huir no será una opción viable.
6 Los zombies llegarán a invadir toda la pantalla. Y claro, la escabechina que se formará será de órdago.

▶▶ Evidentemente, ninguno de los dos puede imaginar lo que les espera allí, porque de lo contrario lo que harían sería salir por pies.

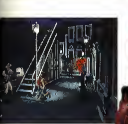
ESTA ESPECTACULAR TRAMA QUEDARÁ PLASMADA, en primer lugar, en una intro memorable, que nos dejará babeando la primera vez que la veamos. Lo que vendrá a continuación será una aventura que seguirá un argumento similar al de las mejores películas de miedo.

En «RE2» se mezclarán la acción y la investigación a partes iguales. La primera, porque tendremos que deshacernos de decenas de muertos vivientes como podamos, a tiros o incluso pisándoles la cabeza. Y la segunda, porque tendremos que estrujarnos a fondo la sesera para descubrir la forma de llegar al final.

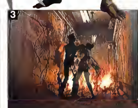
En esta ocasión, y a diferencia de las versiones programadas para otras plataformas, nos vamos a encontrar con unos personajes más suaves, y definidos con una resolución mucho más alta. Asimismo, los tiempos de carga serán también más breves.

En el resto de los apartados se conservará el aspecto original de la aventura, tanto en el desarrollo como en los escenarios renderizados (de imponente aspecto, por cierto), o en el sistema de cámaras fijas, que tendrán siempre el mejor ángulo para no perder detalle.

La turbadora, estremecedora, pavorosa aventura (¡uf! se nos acaban los adjetivos), se podrá jugar con los dos protagonistas de una forma entrelazada. Esto significa que lo que hayamos realizado en la ▶▶



❶ Nadie se salvará de la quema en «Racoon City». Todos los habitantes se verán convertidos en muertos vivientes ávidos de darnos un mordisquito en la yugular
❷ Leon a punto de disparar directamente a nuestra cabeza. ¡Se habrá vuelto loco, o es que tenemos algo sospechoso detrás nuestro.
❸ Algunos "difuntos" se permitirán ciertas confianzas. A la mínima de cambio, nos darán un fuerte abrazo
❹ En algunos momentos de la aventura, podremos tomar el control de un personaje secundario para desentrañar algún puzzle. En esta ocasión será Cherry quien tendrá que colocar unas cajas para poder acceder a un interruptor
❺ Esta bella criatura ganó el premio a la mejor sonrisa en el certamen de Mister Universo, pero eso fue hace mucho tiempo. Ahora sólo vivirá para intentar aniquilarnos en cuanto nos descuidemos



▶▶ primera partida influirá en la segunda. En la beta a la que hemos tenido acceso solo podíamos controlar a Claire, pero el juego final traerá dos GD-Rom, uno dedicado a cada protagonista.

Y PARA TERMINAR, UNA BUENA NOTICIA: esta versión de «Resident Evil 2» para Dreamcast incluirá varios modos de juego nuevos en rigurosa exclusiva que detallamos en otra parte de esta Preview.

Así que ya podemos prepararnos para le aventura más emocionante y terrorífica que hayamos jugado en nuestras vida. Y eso sí, si tenéis algún amiguete que lo haya jugado, pedidle por favor que no os lo cuente. Hay un montón de sustos esperando, y es mejor no saber cuándo van a venir ■

LAS CLAVES

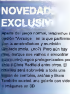
EL MIEDO LLAMA A TU PUERTA. Todo estará pensado para que la tensión no decaiga en ningún momento. En algunos casos bastará con escuchar la subida de tono de la banda sonora para que se nos acelere el corazón. Y si a esto le añadimos un zombie apareciendo de repente...

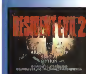
LA CALIDAD GRÁFICA. El aspecto de los personajes, los detalles de los escenarios pre-renderizados y la calidad de las secuencias que servirán de enlace para la trama, estarán fuera de lo común. Y lo mejor de todo es que esta versión de Dreamcast ofrecerá un aspecto mejorado respecto al original

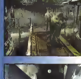
UN «RESIDENT» ES UN «RESIDENT». Y nadie puede olvidarlo. Capcom inventó un concepto original, y en su primera entrega creó un nuevo genero dentro del mundo de los videojuegos. Se le denominó "Survival Horror" y es todo un acontecimiento que vayamos a poder disfrutarlo en nuestra consola.

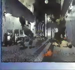
NOVEDADES EXCLUSIVAS

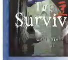
Aparte del juego normal, tendremos la opción "Arrange" en la que partiremos con la ametralladora y munición ilimitada (mola, ¿no?). Pero aún hay más, porque nos vamos a encontrar varios minijuegos protagonizados por Hunk o Chris Redfield entre otros. El objetivo será sobrevivir a toda una legión de zombies, arañas y likers. También existirá una galería con videos e imágenes en 3D











▶ Compañía: **Visual Concepts** ▶ Fecha: **Marzo** ▶ Género: **Deportivo**

NBA2000

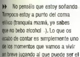
Hasta ahora, había jugado con otros simuladores de baloncesto, y os puedo asegurar que algunos eran francamente buenos. Pero éste es diferente: ¡es tan real que hasta sudo jugándolo!

El lugar es el Madison Square Garden de Nueva York. Se juega el último partido de la final entre los Knicks y los Chicago Bulls, y el público ha llenado el pabellón hasta la bandera. Todo depende de este último duelo, porque los dos equipos necesitan la victoria para llevarse el título.

El cronómetro marca tan sólo dos segundos para el final del encuentro, y el resultado es de empate a 98. Falta personal a favor de los Knicks y tiro libre. Si logran encestar los dos puntos, ganan la liga. Si no, se la llevarán los Bulls una vez más.

La tensión se respira en el ambiente. Suena el silbato del árbitro, hay que lanzar el balón... ¡y soy yo, que no paso de 1,70, quien marca el tiro decisivo! ¡Acabo de entrar en la historia de la mítica NBA! ▶▶

1 Yo, en circunstancias normales, no me atrevería a hacer una falta personal a ninguno de estos angelitos...
2 Las mejores jugadas podrán repetirse durante el partido. ¡Esto es espectáculo!
3 Las expresiones faciales se han cuidado al detalle. Nos van a ofrecer alegrías e incluso verdaderos cabreos.
4 Al comienzo de cada tiempo, los pivots saltan para pillar la pelota. ¡Arriba, chicos!

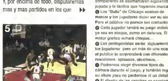


No penséis que estoy soñando Tampoco estoy a punto del coma etílico (tranquila mamá, ya sabes que no bebo alcohol ...). Lo que os acabo de contar es simplemente uno de los momentos que vamos a vivir en breve jugando al que puede ser el simulador de baloncesto definitivo Su nombre «NBA 2000»

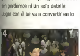
OS ASEGURAMOS QUE ESTE TÍTULO SE VA A CONVERTIR en un bombazo, porque nos permitirá participar en la mejor liga del mundo sin perdernos ni un solo detalle Jugar con él se va a convertir en lo más parecido a una experiencia real (eso sí, sin necesidad de cansarnos más de lo necesario)

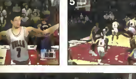
¿No han empezado vuestras glándulas salivares a funcionar? Os estamos hablando de elegir un equipo de la NBA y jugar con el un partido amistoso, seguir toda una temporada completa, o hacer un poco de trampa y colarnos directamente en los "Playoff".

Podremos configurar todos los aspectos del juego, ya sean deportivos o estrictamente técnicos Y, por encima de todo, disputaremos mas y mas partidos en los que ▶▶



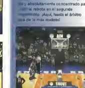
1 Un mate de lo más digno Espero que el tablero sea bien fuerte porque mi amigo tiene intención de colgarse ..
2 El Madison Square Garden, sede de los "Knicks" de Nueva York, podrá ser testigo de nuestros más grandes éxitos en un deporte de altura (literalmente)
3 Mientras botemos el balón, nuestros compañeros se desmarcarán siguiendo la jugada y la táctica que hayamos marcado.
4 Los "Bulls" de Chicago acaban de marcar y los jugadores dejan ver su alegría. Pero el público no parece tan contento
5 Cada jugador tendrá su juego individual ya sea en ataque, como en defensa. El motor grafico echará chispas...
6 Los protagonistas serán lógicamente, los jugadores pero en más de una ocasión, el publico te sorprenderá con diferentes reacciones aplausos, abucheos,...
7 Podremos elegir diversos tipos de cámara durante el juego, y también regular su altura para no perdernos ni un detalle
8 El diseño de las canchas es exactamente igual al de las reales de cada equipo con colores, tipo de parquet, etc



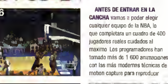


FALTAS PERSONALES

... partido real de ... enfrentamientos de ... se van a producir todo ... personales. ... tengamos que lanzar tiros ... cuando mejor se aprecie su ... realismo porque cada ... estará "a su bola" en el primer ... y absolutamente concentrado para ... el rebote en el segundo ... nto ¡Aquí, hasta el árbitro será de lo más realista!



1 El banquillo estará lleno de jugadores dispuestos a saltar a la cancha en cuanto solicitemos un cambio al árbitro
2 Los Angeles Lakers van perdiendo por dos puntos pero acaban de coger un rebote y se disponen a marcar el empate
3 Esto es lo que se dice un buen tiro
4 Subimos el balón en ataque Ahora podremos realizar cualquier jugada como las que vemos en los partidos reales
5 Los marcajes de los rivales serán muy pegajosos durante todo el partido
6 También los letreros móviles nos darán publicidad ¿Os suena esta marca?
7 Comienzo del juego La suerte está echada. ¿Quién llama suerte a saber jugar?
8 Con este mole delante cualquiera intenta lanzar un tiro Mejor pasaré...



será imprescindible nuestro dominio de los fundamentos del baloncesto pues nuestros rivales tendrán una inteligencia artificial muy por encima de lo habitual.

ANTES DE ENTRAR EN LA CANCHA vamos a poder elegir cualquier equipo de la NBA, lo que completara un cuadro de 400 jugadores reales cuidados al maximo Los programadores han tomado más de 1 600 animaciones con las más modernas técnicas de motion capture para reproducir detalles que van desde las caras hasta sus reacciones individuales.

Como podéis comprobar echando un vistazo a las pantallas que acompañan a estas letras, el aspecto grafico va a ser soberbio, con unas texturas excelentes De hecho, si vuestro padre entra en vuestra habitación mientras estáis jugando a «NBA 2000», probablemente piense que estáis viendo por la tele una retransmision de un partido real.

Para los más exigentes, os diremos que también se han plasmado con exactitud los

TIEMPOS MUERTOS

...largo de los partidos también ... poder pedir tiempo muerto. ... podéis ver en la imagen, durante ...os de descanso, el ... reunirá a nuestros ... y les dirá de todo (a veces, ...ta les echará broncas).
En cada equipo no sólo será posible descubrir a los jugadores de verdad sino también a sus entrenadores. ... esta forma, por ejemplo, los más ...endidos podréis reconocer a Pat Riley entrenando a los "Miami Heats"

▶▶ diferentes pabellones, y que el publico estará "vivo" y reaccionara ante las jugadas con aplausos de ánimo, pitidos, etc

EN CUANTO A LA FORMA DE CONTROL, podéis estar tranquilos, porque va a responder a las expectativas Los jugadores responderán estupendamente al control analógico (tendrán diferentes reacciones dependiendo de la fuerza con que presionemos el mando), y será posible realizar todo tipo de jugadas Además, «NBA 2000» contará con un modo training para los menos expertos

Total, que si despues de probar el juego de Sega buscamos más realidad, sólo podremos optar por empezar a entrenar en el gimnasio del barrio ... y pensar en la forma de crecer medio metro más ■

LAS CLAVES

UN DESPLIEGUE DE MEDIOS NUNCA VISTO. El realismo gráfico y de movimientos de los jugadores, la exactitud con que se han plasmado las canchas y el estupendo aspecto general de todo lo que aparezca en nuestra pantalla nos dejarán con la boca abierta.

UNA SIMULACIÓN EN TODA REGLA. Frente a juegos como «NBA Showtime» (ver la sección de Novedades), «NBA 2000» nos va a ofrecer el control absoluto de una temporada de la NBA. Además, la inteligencia artificial de nuestros rivales nos va a obligar a trabajar cada jugada como en los partidos reales.

EL CONTROL, DE LO MÁS SENCILLO. El pad analógico demostrará su valía permitiendo que controlemos perfectamente todas las reacciones de los jugadores Eso sí, un buen entrenamiento antes de meternos en faena no nos vendrá nada mal.

1 La inteligencia artificial de nuestros contrarios va a ser uno de los aspectos más destacables del juego.
2 Habrá que tener cuidadín con los focos o llegarán a deslumbrarnos.
3 Así cualquiera anota ... ¡le han dejado completamente solo!
4 Falta personal, y el partido va empatado No nos pongamos nerviosos, pues aún estamos en el primer tiempo

▶ Compañía: **SEGA** (www.dreamcast-europe.com) ▶ Fecha: **Febrero** ▶ Género: **Beat'em up**

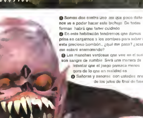
ZombieRevenge

Entiendo que estos muchachos sean tan feos y vayan tan mal vestidos. Incluso que huelan tan horriblemente mal... ¡Pero lo que no soporto es que se empeñen en darme un mordisco!

Hace años que el ejército de los Estados Unidos llevó a cabo, bajo el más riguroso "top secret", un proyecto de lo más interesante: crear el soldado perfecto. Podían haberse puesto a clonar como locos a nuestros admirados Schwarzenegger, Van Damme, o incluso a Stallone (éste, la verdad, menos admirado y más caduco). Pero no, se les ocurrió otra idea mejor: el soldado perfecto sería nada menos que un zombie.

DESDE LUEGO, RAZONES NO LES FALTABAN: sin lugar a dudas, los zombies son difíciles de destruir, no necesitan uniforme, son inmunes a las enfermedades, no muy exigentes con la dieta, y además son limpios (al menos dejan el campo de batalla reluciente después de comerse a sus enemigos...).

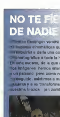
Lamentablemente, cuando ya tenían miles de muertos vivitos y coleando, se salió todo de madre, los zombies se descontrolaron, y comenzaron a sembrar el terror por todas partes. Y claro, ahora nos van a dejar a nosotros la responsabilidad de poner al resto de la humanidad a salvo de su insaciable apetito ▶▶

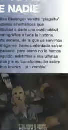


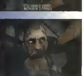
❶ Somos dos contra uno, así que poco daño nos va a poder hacer este bichejo. De todas formas, habrá que tener cuidado.
❷ En esta habitación tendremos que darnos prisa en cargarnos a los zombies para salvar a este precioso bombón... ¿qué me pasa? ¿acaso me estaré enamorando?
❸ Las manchas verdosas que veis en el suelo son sangre de zombie. Será una manera de intentar que el juego parezca menos gore de lo que en realidad es.
❹ Señoras y señores, con ustedes uno de los jefes de final de fase.

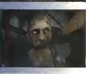
NO TE FÍE DE NADIE

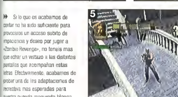
...ombie Revenge» vendrá "plagaito" ...escenas cinemáticas que ...tribuirán a darle una continuidad ...nematográfica a toda la historia. En esta escena, de la que os servimos ...dos imágenes hemos intentado salvar a un paisano pero como no lo hemos conseguido, asistimos a sus últimas ...palabras y a su transformación sobre nuestros brazos ¡en zombie!











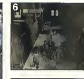
Si lo que os acabamos de contar no ha sido suficiente para provocaros un acceso subito de impaciencia y deseo por jugar a «Zombie Revenge», no teneis mas que echar un vistazo a las distintas pantallas que acompañan estas letras Efectivamente, acabamos de probar una de las adaptaciones de recreativa mas esperadas para nuestra querida maquinita blanca Y como empieza a ser habitual en Dreamcast está version calca (si no supera) a la del arcade

El juego fue concebido en principio como una especie de continuacion de «The House of the Dead» pero sus creadores fueron mas alla creando un beat em up en 3D que inmediatamente se convirtio en un exito en los salones recreativos de todo el mundo Y ahora vamos a poder

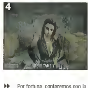
disfrutarlo en nuestra propia casa sin gastarnos un duro por partida

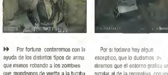
PARA IR ABRIENDO BOCA, OS DIREMOS que vamos a contar con varios modos de juego distintos, como el modo Original, un modo de lucha, o incluso variaciones en el modo Arcade ("solo con armas" o "sólo combates cuerpo a cuerpo") Además desde el principio podremos elegir entre tres personajes distintos un cachas, una tia "buenorra" y una especie de medio-zombie con pinta de cualquier cosa. Las partidas podrán ser individuales o en plan cooperativo con un colega

La misión (¿todavia no os la imagináis?) consistirá en cargamos a todos los muertos vivientes y sucedáneos que nos encontremos en nuestro avance por las distintas fases Y por si esto fuera poco, al final nos tocará acabar con unos jefes bastante repugnantes ▸▸



1 Cada dos por tres nos tendremos que enfrentar a las más desagradable criaturas, así que, como dicen, valor y al toro.
2 ¡Vaya castañazo me acaban de arrear! Creo que tendré que buscar una farmacia de guardia en algun punto de esta fase.
3 Si ya son peligrosos sin armas pensad en el daño que nos podrán hacer con estas "pequeñas" metralletas en sus manos
4 Colabora y deshazte de esos zombies mientras yo me lio a tortas con este otro
5 La calidad de los juegos de luces será genial esta pantalla la hemos tomado en el momento en que cala un relámpago
6 ¡Todos contra una! Menos mal que esta chica será valiente e irá muy bien armada.
7 Habrá que alejarse de este bicho, porque en cualquier momento nos lanzará un rayo





1 El potente motor gráfico de nuestra Dreamcast nos permitirá disfrutar de escenas como ésta sobre el tren Antológica
2 Menos mal que he podido detener el tren a tiempo porque si no, nos habríamos convertido todos en papilla de potito..
3 La cantidad de zombies que nos atacarán a la vez será en más de una ocasión abrumadora. Sobre todo si nos quedamos sin munición para nuestro arma.
4 Este bombón no es un zombie sino que se trata de una víctima que debemos rescatar ¡Si le salvo me la quedo! ¿Vale?
5 Este ordenador nos será muy útil Por cierto, ¿habrá superado el "efecto 2.000"?
6 El trío protagonista al completo se asoma a la boca de una alcantarilla. ¿Qué clase de enemigos les estarán esperando allá abajo?
7 Estos son los jefes finales de las cloacas Son algo así como dos especies de plantas carnívoras gemelas y huelen peor que las playeras de mi hermano mayor
8 Ni Antonio Banderas en «Desperado» superaría este "salto-pa atrás-con disparo" que nos marcamos en esta imagen Los movimientos estarán muy bien conseguidos.

Por fortuna contaremos con la ayuda de los distintos tipos de arma que iremos robando a los zombies que mandemos de vuelta a la tumba o, en caso de que se nos acabe la munición, abriéndonos paso con nuestros puños, que en esos momentos de urgencia se volverán nuestros mejores aliados

LA PRINCIPAL OBSESIÓN DE NUESTROS ENEMIGOS será destrozarnos y hacerse un bocata para merendar con lo que quede de nosotros Así que en nuestras manos va a estar el que estos muchachotes consigan su propósito de adueñarse del mundo o se queden en ayunas

Por si todavía hay algún escéptico, que lo dudamos os diremos que el entorno gráfico será similar al de la recreativa con unos efectos de luz alucinantes y una sensación de movimiento perfecta. (como ejemplo no debéis perderos una fase que se desarrollará encima de un tren en marcha) Además la cámara nos mostrará la acción desde distintos puntos, por lo que la perspectiva variará constantemente

Así que ya sabéis id poniendo a tono vuestros músculos y afinando la puntería porque dentro de poco tiempo el planeta se va a llenar de zombies Y no querréis que todo huela a carne podrida ¿no?

UN TRÍO DE HÉROES

... partida de ... podremos elegir ... de estos tres personajes ... mos jugar. Cada uno tendrá ... distintas capacidades, que se harán ... palpables cuando tengan que ... alear a puñalazos ... n duda, nuestro favorito va a ser el ... ncarra de alla abajo

CLAVES

UN JUEGO APTO PARA CARDIACOS. En «Zombie Revenge» los enemigos serán pestilentes muertos vivientes, pero este juego va a ser un beat'em up de acción pura y dura. Su intención no será asustarnos o tenernos en tensión como otros, lo que lo hará apto para casi todos los publicos.

...Y LA RECREATIVA SE HIZO JUEGO. Una vez más, y que no nos falten ocasiones para decirlo, vamos a estar ante una excelente conversión de recreativa, que tomará del juego original su gran jugabilidad y capacidad para engancharnos.

CALIDAD GRÁFICA A BORBOTONES. Y es que los borbotones no van a ser sólo de sangre (verdosa) en «Zombie Revenge», pues el juego exprimirá las posibilidades gráficas de nuestra consola y no decepcionará ni a los más exigentes

❶ Otra pantalla que nos ofrece unos buenos juegos de luces. Cuidado, no os queméis
❷ Las alcantarillas estarán llenas de ratas... y de zombies. Sin duda, este lugar lleno de olores putrefactos les irá que ni pintado
❸ Este maldito jefe final tratará de quemarnos a lo bonzo. ¡Mamá, llama a los bomberos!
❹ Esta pantalla es una muestra del fino sentido del humor de los creadores del juego. La mosca que aparece en primer plano saldrá de vez en cuando en el juego, como si se paseara por la lente de la cámara. Quizás la atraerá el olor
❺ Este enemigo tan baboso será uno de los más feos y probablemente de los más peligrosos
❻ Cuando logro salir a la calle se pone a llover y yo sin paraguas. Menos mal que tengo mi pistola.
❼ Con un poco de práctica podréis hacer volar a los zombies como si fueran alegres pajaritos.

▶ Compañía: **Bioware** *(www.bioware.com)* ▶ Fecha: **Marzo** ▶ Género: **Acción**

MDK2

Un héroe con la cabeza puntiaguda, un perro que fuma y un científico loco. ¿Dejaríais el futuro de la humanidad en manos de un un trío como éste?

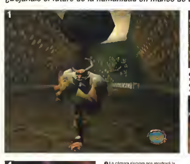
La acción de «MK2» se desencadenará cuando una invasión alienígena amenace nuestro adorado planeta Tierra. Un tremendo ejército, liderado por el mismísimo Emperador "Zizzy Balooba", será el que intente llevar a cabo la conquista, pero no contará con el intrépido plan que nuestros tres amigos tienen en mente para liberar a los terrícolas de las garras de estos seres inmundos.

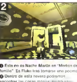
LOS NOMBRES DE LOS HÉROES SERÁN Kurt Hectic, Max y el Dr Fluke Hawkins, y juntos van a meternos en una aventura en la que el humor estará siempre presente, sobre todo cuando controlemos a Fluke, que será un inventor de la escuela del profesor Bacterio, el de los tebeos de Mortadelo y Filemón.

Una de las notas características de «MDK 2» será que cada diez fases cambiaremos de protagonista. De esta forma, la variedad va a estar plenamente asegurada, porque cada uno tendrá diferentes habilidades.

Kurt (el de la cabeza puntiaguda) va a ir armado con un rifle multiuso, con el que será capaz de abatir enemigos a largas distancias gracias a su increíble zoom. Además, dispondrá de un práctico paracaídas con el que podrá realizar vuelos cortos y alcanzar lugares de otro modo inaccesibles.

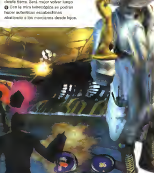
Max, el perrito, es una creación del doctor, así que no nos deberá extrañar que vaya por la vida con puro habano siempre en la boca. Y menos todavía que tenga cuatro brazos, porque gracias a ello podrá disparar un arma con cada uno. Ya os imagináis que el poder de ataque y destrucción del chucho alcanzará niveles totalmente demoledores ▶▶

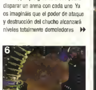




❶ Este no es Nacho Martín en "Médico de familia". Es Fluke tras tomarse una pócima
❷ Dentro de esta nevera podremos encontrar las cosas más...

❸ La cámara siempre nos mostrará la acción desde detrás del personaje que estemos utilizando en cada momento
❹ Un ventilador gigante para dar impulso al paracaídas. Vale, está muy bien, pero ¿cómo se pone en marcha?
❺ Kurt se enfrenta a dos enemigos fuertes: uno ataca desde el aire y el otro desde tierra. Será mejor volver luego
❻ Con la mira telescópica se podrán hacer auténticas escabechinas abatiendo a los marcianos desde lejos.





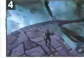
En cuanto al Dr Fluke, su principal habilidad será combinar objetos de todo tipo en plan McGiver (algunos de los ítems serán de uso exclusivo para él). Por poner un ejemplo, si encontramos una tostadora y un trozo de plutonio, podremos fabricar una tostadora atómica. Esto puede parecer una tontería, pero esperad a ver las tostadas nucleares que salen disparadas del aparatejo.

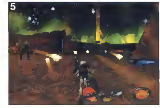
EL JUEGO NOS MOSTRARÁ LA ACCIÓN desde una perspectiva en tercera persona, con la que nos moveremos libremente por extensos entornos 3D. Gráficamente presentará un aspecto soberbio, ya que aunque en general los escenarios resultarán un poco oscuros, los focos de iluminación estarán muy bien conseguidos.

Tendremos que atravesar 40 niveles, encuadrados en 9 grandes áreas, y veremos las caras con más de veinte enemigos diferentes, cada uno de ellos con distintas rutinas de ataque que harán que abatirlos requiera una táctica previa.

Así que estad preparados, porque pronto tendréis que enseñarle a estos extraterrestres que invadir planetas es de mala educación. ■

1 El doctor atacará combinando diferentes ítems. Aquí le veis poniendo en retirada a un par de enemigos disparando tostadas.
2 Planeando con Kurt podremos llegar a muchos sitios. La sensación de ir flotando en el aire estará perfectamente conseguida.
3 Este será el aspecto de uno de los jefes de final de fase. ¿Tendremos algo que hacer contra él? La solución, próximamente.
4 El desarrollo de «MDK 2» casi siempre consistirá en avanzar sin más, pero en ocasiones nos encontraremos con zonas laberínticas de las que será difícil salir.
5 Max será una versión canina de «Harry el Sucio». Tendremos que buscarle cuatro armas, una para cada uno de sus brazos.





HABLANDO CO[N] LOS CREADOR[ES]

... las oficinas de Virgin Interactive en España ... ocasión de intercambiar impresiones con ... Zeschuk, presidente y cabeza visible del ... de desarrollo Bioware, que ha sido el ... de programar este título. ... canadienses nos presentó las ... de «MDK 2» y las aportaciones ... que incluirá con respecto a la primera ..., que vio la luz para PC y PlayStation. ... asegura que el juego será más largo que la ... parte, y que no tendrá un desarrollo tan ... como el que vimos entonces. ... (como veis ya hay confianza) aprovechó las ... que hace la cámara en torno a los ... cuando pausamos el juego para ... las cualidades gráficas de esta versión, y ... destacó el aprovechamiento que hará de ... de sonido de Dreamcast.

LAS CLAVES

LA VARIEDAD. La trama del juego va a estar muy bien elaborada, y además tendrá la ventaja de que nos permitirá alternar el control de cada uno de los tres protagonistas a lo largo de sus cuarenta niveles. Con esto se va a conseguir que la aventura nunca nos aburra.

EL DESPLIEGUE GRÁFICO. La asombrosa calidad gráfica será idéntica a la que puede conseguir un PC con la mejor de las tarjetas aceleradoras. La potencia de Dreamcast quedará una vez más de manifiesto en el universo 3D que envolverá a toda la acción.

EL SENTIDO DEL HUMOR. Siempre estará presente, sobre todo en las escenas renderizadas que servirán de enlace entre los diferentes niveles, y también cuando controlemos al doctor. Sus disparatados inventos harán que se nos escape alguna carcajada.

▶ *Compañía:* ***Capcom*** *(www.capcom.com)* ▶ *Fecha:* ***Marzo*** ▶ *Género:* ***Luc***

PlasmaSword

Hemos llegado al año 2.000, no se ha acabado el mundo, y ni siquiera se ha caído la estación orbital MIR. Pero sí ha llegado el momento de conocer cómo será la lucha intergaláctica en el nuevo milenio.

Ahora que el futuro ya ha llegado, y todo lo que suene a digital está tan de moda, Capcom tiene casi a punto un arcade de lucha 3D totalmente espacial.

«Plasma Sword» va a ser la continuación de «Star Gladiator», uno de los escasos juegos en los que la compañía nipona abandonó sus amadas dos dimensiones (sin contar, claro, con «Power Stone», del que ya podemos disfrutar en Dreamcast).

Un buen grupo de tipos extraños de todas las calañas, las inevitables chicas monas, y algún que otro alienígena, conformarán un variopinto plantel de 22 luchadores. Cada uno de ellos tendrá sus propios golpes especiales y hará combos de lo más espectacular, pero lo mejor de todo es que se podrán transformar en bichos bastante horrorosos para realizar ataques de fuego de esos de "agárrate-y-no-te-menees".

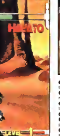
LOS COMBATES SEGUIRÁN EL DESARROLLO TÍPICO de las peleas uno contra uno. Nos podremos mover libremente, y dispondremos de un socorrido movimiento de esquiva hacia un lado para evitar los ataques más peligrosos del rival.

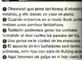
También se está habilitando una opción para combates en grupo, que nos permitirá elegir hasta un máximo de cinco luchadores, aunque irán saliendo a escena sólo cuando haya sido derrotado el personaje que controlábamos hasta ese momento.

Por lo visto hasta ahora, el juego apunta buenas maneras gráficas, aunque su planteamiento tampoco es que vaya a ser rompedor.

Los escenarios demostrarán ser muy variados, y sus personajes, además de dar un tamaño bastante considerable en la pantalla, tendrán unas animaciones fluidas. Mención aparte merecerán las magias, que cambiarán radicalmente el aspecto de lo que estemos viendo, y nos dejarán unos segundillos para poder "darle caña" al rival.

Con la llegada de «Plasma Sword», el panorama de la lucha va a seguir haciéndose más y más grande en nuestra consola. Es cierto que tendrá que verse las caras con monstruos de la talla de «Soul Calibur» o hasta el mismísimo «Power Stone», pero sabemos de buena tinta que esta gente está entrenando fuerte para pegarse con quien sea por hacerse un hueco. Esperaremos a comprobar cómo queda el resultado de este combate por ser el número uno

1


2


❶ Observad qué pose tan torera: él mirando
tendido, y ella dando un pase de pecho.
❷ Cuando entremos en el modo Burst, pod
realizar unos combos fantásticos.
❸ También podremos ganar los combates
lanzando al rival contra las paredes del ring.
❹ Una pelea en la ciudad de los rascacielos.
❺ El aspecto de los luchadores será tambié
primeras, este tipo con cara de Bulldog asu
❻ Aquí tenemos un golpe en el bajo vientre.
sabéis que en el amor y en la guerra, todo va

3

4

5

6

1 Una pantalla de los mejores luchadores casi como si estuvieran en familia. Como veis, habrá para todos los gustos. Una bella chica (cuidado con ella), un ex pirata tuerto, el primo de Conan, una especie de pajarraco, y un robot al que sus creadores diseñaron con malas intenciones.

2 El desafío principal del juego consistirá en derrotar a todos los demás participantes en el menor tiempo posible. Bajar de la mítica barrera de las diez horas no va a resultar una tarea sencilla para todos.

7 Los escenarios donde podremos desarrollar el noble arte de la lucha serán bastante variados, y pasarán por un bosque, la ciudad y hasta por el infierno.

8 Que me quieres dar un espadazo en las rodillas, pues aquí tienes este pedazo de salto que no lo mejora ni Javier Sotomayor. Las animaciones parece que van a ser uno de los puntos fuertes del título de Capcom.

6 Dispondremos de un modo de entrenamiento para poder aprendernos los golpes y movimientos especiales de todos los luchadores, que no son pocos.

3 Una potente magia que nos encerrará dentro una burbuja nos dejará a merced del enemigo.

4 Que no se asuste nadie. Lo que aparece en esta pantalla es una de las transformaciones que sufrirán los luchadores al realizar un golpe.

5 Capcom siempre suele dotar a sus juegos de lucha de un gran número de personajes. En esta ocasión, la cifra ascenderá hasta un total de 22 elementos.

CLAVES

LA EXPERIENCIA DE CAPCOM. La compañía japonesa no para de sacar juegos de lucha para Dreamcast. En esta ocasión repetirán con la lucha en 3D, y esperamos que con éxito.

SU ORIGINAL ENFOQUE. Los escenarios y luchadores tendrán una concepción muy especial. Esto se transmitirá también a las magias y golpes especiales, que incluso permitirán que nos mutemos en auténticas "bestias pardas".

LA COMPETENCIA. Es así de crudo. Cualquier juego de lucha que se programe para la máquina de Sega se va a ver comparado con «Soul Calibur», el peso pesado del género. Y todos sabemos que lo difícil que resulta competir contra un rival de esa entidad.

▶ Compañía: **Infogrames** (www.infogrames.es) ▶ Fecha: **Marzo** ▶ Género: **Acción 3D**

SlaveZero

Poder tiránico, hambre, desolación, armas y acero por todas partes... ¡menudo panorama para el mundo del futuro! Menos mal que pronto vendrá este robot para poner las cosas en orden.

Por mucho que los grandes dignatarios de todo el mundo se empeñen en ver la vida del futuro de color de rosa, y pretendan que todos seamos felices comiendo perdices (o píldoras con extractos de perdiz, vamos) parece ser que nuestros bisnietos lo van a tener chungo Para adivinarlo no hay más que darse una vuelta por la sección de ciencia-ficción de una biblioteca o esperar a que llegue a nuestras manos «Slave Zero»

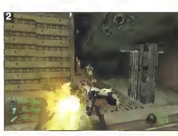
PERO DADO QUE NOSOTROS TENEMOS ENCHUFE, y podemos probar los juegos antes de que estén en la calle mejor os adelantamos lo que nos deparará este título de Infogrames

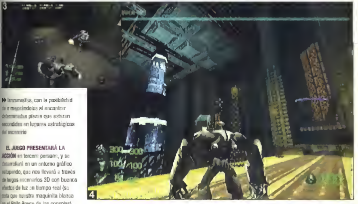
Veréis, resulta que un diabolico emperador se va a convertir en dueño y señor del planeta gracias a un ejercito de gigantescas maquinas llamadas "slaves" que sembraran la destrucción alla donde vayan y someterán a todos los seres humanos Bueno, a todos, lo que se dice a todos, no Quedara un minusculo grupo rebelde que no nos pregunteis cómo se apoderará de un nuevo prototipo, mas poderoso que los otros y mucho mas inteligente Su nombre será "Slave Zero" y representará la unica esperanza que le quede al mundo

Como ya os habréis imaginado seremos nosotros los encargados de dirigir a este coloso (¿entendeis ahora por que deciamos antes lo de "mucho más inteligente"?), dando así comienzo a una trama de accion futurista en la que controlaremos a un robot del tamaño de una noria Pero la existencia de este grandullon no va a ser facil, porque en cada mision se va a encontrar enemigos hasta en la sopa (de tuercas) Seran rivales duros de pelar y siempre dispuestos a dispararnos todo tipo de munición, ligera o pesada

Pero nosotros tampoco nos vamos a quedar de brazos cruzados y aqui es donde los locos del gatillo pueden comenzar a frotarse las manos dispondremos de todo tipo de armamento, desde simples fusiles hasta ▶▶

1 Un poco de caña para limpiar el planeta.
2 En el modo para dos jugadores la perspective cambiará a primera persona.
3 ¿Quien habia pedido que enseñáramos cómo serán los efectos de luz?
4 Jugar a cuatro resultará así de intenso.
5 Os presentamos a Titan uno de los jefes.





lanzamisiles, con la posibilidad de ir mejorándolos al encontrar determinadas piezas que estarán escondidas en lugares estratégicos del escenario.

EL JUEGO PRESENTARÁ LA ACCIÓN en tercera persona, y se desarrollará en un entorno gráfico estupendo, que nos llevará a través de largos escenarios 3D con buenos efectos de luz en tiempo real (se nota que nuestra maquinita blanca es el Rolls Royce de las consolas).

Un último dato, con el que nos despedimos por ahora: «Slave Zero» vendrá doblado al castellano, lo cual nos llena de gozo (sobre todo a los que no dominamos mucho el inglés aunque sea bajito y se deje) ■

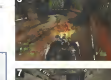
1 De estos raros agujeros saldrán más y más enemigos, a no ser que los sellemos.
2 Las explosiones van a acompañarnos durante todo el tiempo de juguemos.
3 Este enemigo es el candidato ideal para terminar sus días convertido en chatarra.
4 La primera misión que tendremos que afrontar consistirá en destruir los tres principales generadores eléctricos de la ciudad. Aquí tenemos uno de ellos.
5 En este pub servirán unos cocteles geniales. ¿Y si descansáramos un ratito?
6 En cada fase tendremos que recorrer extensos escenarios tridimensionales.
7 Nuestro robot irá equipado con todo tipo de armamento. Incluso será posible mejorarlo recogiendo nuevas piezas por el camino.

CLAVES

UN SHOOT'EM UP FUTURISTA. Nuestra misión en «Slave Zero» será salvar el planeta. Nuestras armas serán nuestro mejor aliado, y no pararemos un segundo de apretar el gatillo.

UNOS GRÁFICOS DE ALTURA. Nos vamos a mover por grandes megalópolis del estilo de "Blade Runner", repletas de rascacielos y luces de neón, que le darán una atmósfera muy conseguida.

EL DOBLAJE AL CASTELLANO. En espera de que otros juegos sigan el ejemplo, debemos agradecer a Infogrames que haya doblado el juego al castellano (en una versión propia de película).



▶ Compañía: **Metro 3D** (www.metro3d.com) ▶ Fecha: **Marzo** ▶ Género: **Rol / Matamarcianos**

Armada

Quizá no sea muy famoso, quizá no hayas oído nunca hablar de él, pero puedes estar seguro de una cosa: cuando empieces a jugar a «Armada», sólo descansarás para ir al cuarto de baño.

En un futuro muy, muy lejano, allá por el décimo milenio, la raza humana estara al borde de la extinción Los hombres serán rutinariamente cazados y eliminados por una nueva y poderosisime raza de seres "bio-mecánicos", conocida simplemente como "Armade" Los escasos miembros de las seis subespecies humanas que habran sobrevivido a este holocausto tendrán que unir todas sus fuerzas para evitar su total aniquilación

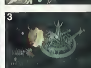
ES UN SUGERENTE ARGUMENTO PARA UN JUEGO de complicada clasificacion, porque no es muy frecuente que se combinen dos generos tan distintos como son el rol y los metamarcianos

Después de un primer vistazo, a muchos de nosotros nos van a venir recuerdos de «Asteroids», un juego ya mítico y que casi todos tenemos enterrado en el subconsciente Pero poco vamos a tardar en dejar de lado esta impresión inicial, pues bajo esta estética de batallas intergalácticas, «Armada» nos va a ofrecer muchas cosas más

Al comienzo del juego tendremos que elegir el nombre y la subespecie a la que pertenecerá nuestro protagonista, y en la primera fase ▶▶

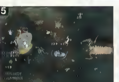
1

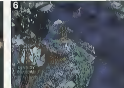
2

3


4

❶ Con «Armada» podremos realizar largos viajes para explorar otros planetas, y sin tener que pender horas en ningun aeropuerto para embarcar
❷ El espacio intergaláctico estará de lo más concurrido. Habrá todo tipo de seres con una sola idea fija. hacer con nosotros puré de tuercas.
❸ Ésta es una de las estaciones espaciales en las que podremos repostar y comprar cosas utiles.
❹ La intro de «Armada» nos ofrecerá una serie de escenas apocalípticas sobre el futuro más lejano, pero con una calidad fuera de ninguna duda.
❺ "La Armade" estará integrada por unos seres mitad máquina, mitad bicho A nuestra derecha, una especie de cangrejo de río gigante
❻ La Tierra será nuestra base estratégica, punto de encuentro de los generales de las subespecies humanas que integrarán nuestro ejército
❼ Uf, tan lejos como estoy de la Tierra, ya era hora de que encontrara una base donde descansar..

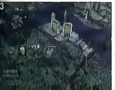
5


6


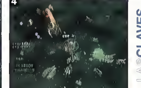
7

1

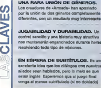
2



3



4



LAS CLAVES

UNA RARA UNIÓN DE GÉNEROS. Los creadores de «Armada» han apostado por la unión de dos géneros completamente diferentes, con un resultado muy interesante.

JUGABILIDAD Y DURABILIDAD. Un control sencillo y una historia muy atractiva nos mantendrán enganchados durante horas resolviendo todo tipo de misiones.

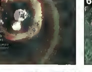
EN ESPERA DE SUBTÍTULOS. Es una excelente idea que los diálogos con nuestros aliados sean hablados, pero lo malo es que están inglés Esperemos que el juego final venga al menos subtitulado (si no doblado)

▶▶ nos relacionaremos con otros personajes, que hablarán con nosotros y nos darán todo tipo de pistas y ayudas ¿Veis como esto ya va tomando visos de juego de rol?

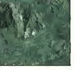
EFECTIVAMENTE, «ARMADA» SE VA A CONVERTIR en toda una epopeya espacial para nuestra consola blanca. los diálogos con otros seres (¿por qué narices tendrán que hablar inglés en el futuro?) y los innumerables combates contra las naves enemigas, ya sea en el espacio o en lejanos planetas, harán que nuestro personaje crezca en experiencia, fuerza y posibilidades de acción

Las batallas contra todo tipo de enemigos, cada uno con sus propias armas (cañones, misiles, lasers) y formas de ataque, no nos dejaran ni un segundo de respiro

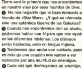
Con una estetica quizás no muy llamativa, pero sí con grandes dosis de jugabilidad, «Armada» puede convertirse en una sorpresa para los aficionados la ciencia-ficción ■

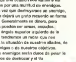


5



6





❶ Esta gran estación espacial cercana a la Tierra será la primera que nos encontremos en nuestro viaje por esos mundos de Dios.
❷ No nos negaréis que la base recuerda al mundo de «Star Wars». ¿Y qué es «Armada» sino una auténtica Guerra de las Galaxias?
❸ Cuando nos encontremos con un aliado, podremos hablar con él para que nos ayude en las diferentes misiones. Los diálogos serán hablados, pero en lengua inglesa.
❹ Tendremos que andar con cuidado, pues en más de una ocasión nos vamos a ver rodeados por una multitud de enemigos.
❺ Cada vez que destruyamos un enemigo, éste nos dejará un grato recuerdo en forma de item Generalmente es dinero, pero también pueden ser armas, escudos.
❻ En el ángulo superior izquierdo de la pantalla tendremos un radar que nos indicará la situación de nuestros aliados, de los enemigos o de nuestros objetivos.
❼ Estos enemigos serán duros de pelar le acabamos de destrozar y el tío sigue intentando darme con su rayo láser

7

VIRTUA STRIKER 2 VER.2000.1

El Madrid en crisis, Rivaldo mosqueado en el Barça, el Atleti con problemas... **¡Yo me paso al fútbol virtual!**

Los partidos de «Virtua Striker 2» se disputan en cinco estadios distintos, todos ficticios. Cada uno tiene una capacidad diferente, así que es posible que juguemos en uno que parece de 2ªB y que lo hagamos en otro donde el ambiente el que es el de las grandes ocasiones.
En cualquier caso, lo que está asegurado es el lleno hasta la bandera, pues el público siempre acude en masa a vernos jugar

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Distribuidor: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (20 Bloques)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Una de las grandes figuras del fútbol virtual aterriza en Dreamcast después de **triunfar** con sus goles en los salones recreativos de todo el mundo, y se suma así al desembarco masivo de conversiones que está recibiendo nuestra consola.

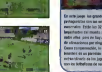
Probablemente, «Virtua Striker» es uno de los títulos más conocidos por los incontables viciosos que, como nosotros, reparten sus aficiones entre los videojuegos y el fútbol (aunque también tengamos tiempo para nuestras **incontables** novias, claro).

SU LARGA EXPERIENCIA EN LA RECREATIVA le ha abierto un hueco entre los clásicos del género, pero pese a su fama, es probable que no todo el mundo este al tanto de sus especiales características. Por eso, conviene que continuéis leyendo si queréis enteraros de qué va el tema.

No es que sus futbolistas tengan seis dedos en cada pie, ni que jueguen con balones medicinales, ni nada similar. Lo que sucede es que «Virtua Striker 2» es un juego de fútbol atípico, porque la mayor parte del público está acostumbrado a simuladores que, como su **nombre** indica, tratan de copiar con la mayor exactitud posible el desarrollo de los partidos de verdad. Bien, pues desde ahora mismo debéis tener claro que el juego está en las antípodas de esa concepción del deporte rey. Porque «Virtua Striker 2» es probablemente el mayor homenaje que se le haya hecho al concepto de "arcade" desde un juego deportivo, y eso tiene sus ventajas, pero también sus **inconvenientes**.

Si no somos unos puristas, seguro que no nos importa la altísima velocidad de juego, que no ▶▶

¡Cuidado con éste que entra por la banda! ¿Dónde está el lateral? Alguien va a chupar banquillo en el próximo partido.



En este juego los grandes protagonistas son las selecciones nacionales. Están las 32 más importantes del mundo, España entre ellas, pero no hay *ni rastro* de alineaciones por ninguna parte. Como compensación, lo que tenemos es un parecido físico extraordinario de los jugadores con los futbolistas de verdad.

Sacar en largo hasta el área o en corto a nuestro compañero. ¡Míster, ¿usted qué manda?!

Empate a cero y minuto y medio para el final. Una ocasión así no se puede fallar

El desarrollo de los partidos es rapidísimo y las ocasiones de gol se suceden una tras otra. Lo que tenemos que procurar es que sean en la portería rival, no en la nuestra

Las gráficos de esta versión de «Virtua Striker 2» igualan a los de la recreativa. En esta secuencia Bélgica y Croacia saltan al terreno de juego y podemos apreciar las caras de los jugadores, los detalles de los uniformes y hasta ver cómo posan para los fotógrafos. ¿A que nunca habíais asistido a unos prolegómenos tan detallados?

El balón va por el círculo central, pero no nos importa. Lo que queremos es que os fijéis en estos dos jugadores que están en primer plano. El realismo de las animaciones está tan bien conseguido que la elegancia de sus movimientos sobre el campo la firmaría el mismísimo Ronaldo.

¡Queréis dejar de insultar al linier! ¿No veis que el fuera de juego era clarísimo?

«Virtua Striker 2» nos invita a seguir los partidos desde una localidad de tribuna situada en un lateral del campo. En este aspecto se mantiene fiel al arcade original, porque a diferencia de otros juegos que nos dejan elegir entre multitud de cámaras, aquí hay una exclusivamente. Lo que sí se produce es un zoom automático de la vista según por dónde se está desarrollando la jugada.

▸▸ permite la más mínima duda con el balón en los pies. Como nos paremos a pensar qué jugada queremos hacer, lo más probable es que venga un contrario y nos lo agradezca birlándonos el esférico. Por eso, aquí lo que se impone es utilizar la táctica de Javier Clemente: patadón "p'arriba" y todos a correr, a ver si enganchamos algún balón suelto y lo transformamos en gol.

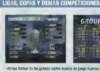
ESTE ESTILO TAN DIRECTO se ve potenciado por el sencillísimo manejo, que prácticamente reduce a cuatro las acciones que podemos realizar sobre el terreno de juego: pasar en largo o en corto, disparar a puerta y tirarnos en defensa para robar el balón. Nada de combinaciones de botones para hacer una bicicleta o intentar un caño, que eso es futbolín de salón. Y por supuesto, ni hablar de tácticas, marcajes y demás chorradas. Tres estrategias (defensa, ataque y normal), y vamos que nos matamos

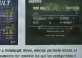
Herencia directa de la recreativa son los excelentes gráficos, que incluyen unas animaciones muy realistas y texturas que nos permiten ver desde la musculatura de los jugadores hasta las arrugas de sus uniformes.

También la única vista lateral, con zooms automáticos de la cámara según por dónde transcurra la jugada, y la presencia exclusiva de selecciones nacionales, sin los nombres reales, pero con unos ▸▸

Las celebraciones de los goles son uno de los momentos cumbre de cualquier juego de fútbol. En éste, lo normal es que los jugadores corran con los brazos en alto, aunque a veces realizan poses así de chulas. Después viene una repetición de la jugada.

LIGAS, COPAS Y DEMÁS COMPETICIONES



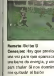


«Virtua Striker 2» ha ganado varios modos de juego nuevos en su paso a Dreamcast. Ahora, además del modo arcade, es posible participar en ligas y copas elegidas aleatoriamente por la computadora sin nosotros los que las configuremos a nuestro antojo, o también jugar una serie de partidos para ver después qué lugar ocupamos dentro de un ranking.

El fútbol en cuatro lecciones básicas

Pase en corto: Botón A.
Consejos. Se utiliza para elaborar las jugadas pero dado el altísimo ritmo de estos partidos, es casi imposible dar más de dos pases seguidos

Pase largo: Botón X.
Consejos: Jugar al patadón puede ser la táctica perfecta en este juego Valdano nos crucificaría por ello, pero es lo más efectivo



Remate Botón B
Consejos: Hay que presionar una vez para que aparezca una barra de energía, y otra para chutar Si nos dormimos, nos quitarán el balón

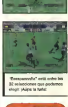
Entrada. Botón A.
Consejos: Un hachazo de vez en cuando nunca viene mal, pero cuidado con las tarjetas. Podemos acabar en la ducha antes del pitido final.

El arcade más arcade

Aunque suena a perogrullo, es necesario remarcar que el estilo «Virtua Striker 2» es totalmente arcade. Sus partidos no tienen un desarrollo normal El balón va a toda velocidad de un lado a otro y los jugadores corren tras el casi sin control Aquí no hay sitio para tácticas ni jugadas elaboradas

Los entrenadores no están muy bien vistos en este juego Lo único que nos permite hacer a nivel de banquillo es elegir una de las tres tácticas que aparecen debajo: ofensiva, normal o defensiva.

Después de cada gol salta automáticamente una magnífica repetición de la jugada. Así podemos regodearnos con nuestro remate, o ver quién ha sido el cretino que ha fallado en el marcaje



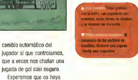
"Esssspannnña" está entre las 32 selecciones que podemos elegir ¡Aúpa la furia!

▲ Estos gráficos son la caña. Los jugadores son enormes, están llenos de detalles, y se mueven de maravilla.

▼ El desarrollo de los partidos es caótico. Elaborar una jugada resulta casi imposible.

▶▶ parecidos físicos asombrosos. Si buscamos novedades, es en el menú donde las encontramos, pues al modo arcade se han añadido otros que nos permiten disputar ligas torneos por eliminatorias, etc

¿Qué si mola todo esto? Pues depende de los gustos de cada uno porque ya hemos dicho que si vamos tras un simulador clásico, «Virtua Striker 2» nos va a defraudar de parte a parte



PERO SI LO QUE QUEREMOS es diversión a toda caña, sobre todo en los partidos contra un amigo, nos lo pasaremos en grande Y eso que al juego le faltan algunos detalles de puesta a punto que le restan atractivo Un ejemplo ¿por qué no se puede controlar con el joystick analógico? Es un fallo inexplicable que sufre sobre todo nuestro pobre pulgar después de unas horas de juego Como también los ajustes en el cambio automático del jugador al que controlamos, que a veces nos chafan una jugada de gol casi seguro.

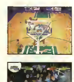
Esperamos que os haya quedado claro lo que es «Virtua Striker 2», porque alguno se puede dejar llevar por la espectacularidad de las pantallas que mostramos en estas páginas, y luego quedarse con un palmo de narices al jugarlo Nosotros creemos que es un muy buen juego, pero que lo suyo no es fútbol de verdad. Es algo diferente, sí, pero si le cogemos el punto, nos tendrá enganchados durante mucho tiempo ■

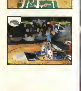
Valoración

8

NBA SHOW TIME

Juraría que he visto pasar algo volando sobre mi cabeza. Y lo más extraño es que **¡parecía Shaquille O'Neal!**





- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **MIDWAY** www.midway.com
- Distribuidor: **INFOGRAMES** www.infogrames.com
- Visual Memory: **SÍ** (10 bloques de memoria)
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**

Los tapones, asistencias, saltos y robos de balón se suceden uno tras otro de una manera vertiginosa. Cuando todavía estamos alucinando con el mate que hicimos en la jugada anterior, llega otro mejor en la siguiente. Y como es muy difícil irse en el marcador de muchos puntos, el espectáculo no decae nunca.

El aluvión de títulos que está recibiendo Dreamcast tiene mejor pinta cada día que pasa. En este caso, nos encontramos ante el primer juego de baloncesto que llega a nuestra consola, y la verdad es que el estreno no podía haber sido mejor.

«NBA Show Time» trae bajo el brazo la licencia oficial de la NBA, lo que le permite incluir todos los equipos de la mejor liga del mundo, junto con las caras digitalizadas de 130 jugadores reales. Además, también presenta los partidos de manera similar a las retransmisiones de la cadena americana NBC. Impresionante, ¿verdad? Pues ahí no queda la cosa, porque también tiene los derechos de imagen de Shaquille O'Neal, el pivot de Los Angeles Lakers. Vamos, que el despliegue de medios es como para tirar cohetes.

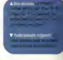
EL SISTEMA DE JUEGO ES EL MISMO que ya utilizara en su día Midway en la serie «NBA Jam», y nos propone partidos de dos contra dos donde la simulación se deja a un lado y la acción se centra en el aspecto más espectacular de este fantástico deporte. Así no sorprende que el control sea tan fácil, porque se resuelve con un botón para el pase, otro para el tiro y uno más para el turbo. ▶▶

A ver quién se pone delante para que Robinson no enceste.

TODO LA NBA CABE EN UN SOLO CD-ROM

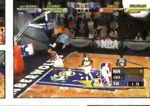
No falta ni una. Todas las franquicias de la liga más importante del mundo están aquí a nuestra disposición.

¿Quién no conoce a esta gente? Podemos elegir a los mejores jugadores que militan actualmente en la NBA.



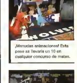
¿DÓNDE QUIERES QUE JUGUEMOS EL PARTIDO?

La pista es un factor importante a la hora de meterse en ambiente para un pique a cara de perro. Si no nos basta con las canchas clásicas, también podemos jugar en sitios alternativos, como una isla desierta o una calle.

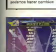


Los equipos tienen sólo dos jugadores, y en el descanso podemos hacer cambios

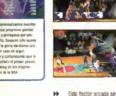
O'Neal quemando el aro rival. A ver quién es el guapo que para a una mala bestia así, y menos ahora que ha encestado tres canastas seguidas sin que el rival anote, y se encuentra "On Fire"

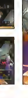


¡Menudas animaciones! Esta pose se llevaría un 10 en cualquier concurso de mates.



Cuando personalizamos nuestro jugador, sus progresos quedan salvados y protegidos por una contraseña. Después sólo queda alcanzar la gloria dándonos una vuelta por casa de algún amiguete y comprobando que le hemos quitado el primer puesto en el ranking de los mejores jugadores de la NBA



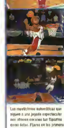


Este factor arcade se ve reforzado por la escasez de modos de juego, que se limitan a intentar ganar a los otros 29 equipos del tirón, o a divertidísimos duelos de hasta cuatro jugadores a la vez en el modo multiplayer.

YA VEIS QUE AQUÍ TODO ESTÁ MONTADO para que sintamos la emoción del basket en su grado máximo. Los gráficos están resueltos con una brillantez absoluta, y presentan un grado de detalle y una resolución de lo mejorcito que hemos visto hasta ahora en Dreamcast. Las animaciones son muy fluidas (mención especial para las repeticiones), y todo viene acompañado por los gritos del público y la voz de un comentarista que nos mete en el partido desde el primer minuto.

Por otro lado, al final de los dos primeros cuartos, y al terminar el partido disponemos de una ingente cantidad de rankings y estadísticas de todo tipo, para comprobar qué aspecto del juego se nos da mejor. Si queremos, podemos especializarnos en uno solo, como ser el máximo taponador, o el mejor desde la línea de tres puntos.

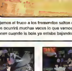
Cuando el árbitro lanza el balón al aire, las jugadas comienzan a sucederse en pantalla a un ritmo frenético en acciones rápidas que ▸▸

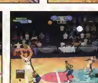


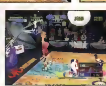
Las repeticiones automáticas que siguen a una jugada espectacular nos ofrecen escenas tan flipantes como éstas. Fijaros en los primeros planos, a ver si podéis reconocer las caras digitalizadas de Charles Barkley, Pat Ewing o Kobe Bryant entre estas pantallas

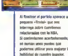
El cartero Malone en plena acción. Dependiendo del jugador que elijamos, tenemos que utilizar una táctica diferente. Por ejemplo, si cogemos a Stockton, lo suyo es que nos concentremos en tirar triples.

Hasta que cojamos el truco a los tremendos saltos que pegan los jugadores, nos ocurrirá muchas veces lo que vemos en esta captura: haremos tapones cuando la bola ya estaba bajando.

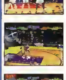


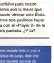





Al finalizar el partido aparece un pequeño «Trivial» que nos interroga sobre cuestiones relacionadas con la NBA. Si contestamos acertadamente, se suman unos puntos que podemos utilizar para mejorar la habilidad de nuestro jugador.

LA DIVERSIÓN SE MULTIPLICA POR CUATRO





Los partidos para cuatro jugadores son lo mejor que nos puede ofrecer este título. Nosotros nos pedimos hacer pareja con el «Player 2» de la primera pantalla. ¿Y tu?

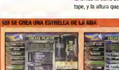
Si quieres sacarle todo el jugo a este pedazo de juego, date una vuelta por nuestra sección de trucos, donde te contamos cómo desbloquear algunos secretos.

▶▶ casi nunca llegan a agotar el tiempo de posesión. Y es que encestar en «NBA Show Time» es lo más sencillo del mundo. Podemos realizar saltos increíbles, sobre todo si tenemos la barra de turbo a tope, y la altura que alcanzamos es bestial (menos mal que el techo del pabellón queda muy arriba).

ASÍ, LOS MATES SE CONVIERTEN en la salsa del juego. Meter dos puntos está bien, pero da mucho más gustito si nos llevamos por delante a los defensas y machacamos el aro sin piedad. Además, cuando nuestro jugador consigue encestar tres veces seguidas sin que los rivales anoten, se pone «On Fire», y entonces podemos colar todos los tiros que hagamos.

Queda claro entonces que «NBA Show Time» no pretende ser un simulador al uso, pero ahí radica su especial encanto. Y como además tiene el mejor modo multijugador de Dreamcast hasta ahora, las horas de juerga frente al televisor están garantizadas. ■

ASÍ SE CREA UNA ESTRELLA DE LA NBA



Lo primero que debemos hacer es crear nuestro propio jugador con nuestro nombre y una contraseña. Podemos elegir todos los atributos que imaginemos: desde la cara, hasta la camiseta, pasando por un sobrenombre para que el "speaker" le cite en los partidos. Sencillamente genial.

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 90%
REVISTA OFICIAL INGLESA: 6.

Valoración

8

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Coges impulso con el taco y ¡zas!, ya te has cargado otro tapete. Mejor cámbiate al **simulador 3D** de Jimmy.

A la hora del golpeo, tenemos esta magnífica vista en primera persona. Resulta casi real.

- Tipo de juego: **BILLAR**
- Compañía: **AWESOME** [illegible]
- Distribuidora: **VIRGIN** www.virgin.es
- Visual Memory: **SÍ** (96 bloques de memoria)
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Los amantes del billar están de enhorabuena, porque este título cuenta con todas las opciones imaginables para practicar este deporte. Lo podemos dar tiza al taco, variar el ángulo de ataque e imprimirle a la bola todos los efectos que se nos ocurran. Un gran despliegue a nuestro servicio, para que no fallemos ni una.

Billar: "juego o deporte de destreza que se ejecuta impulsando con tacos de madera unas bolas de marfil en una mesa rectangular".

Siguiendo la pauta del diccionario, la gente de Awesome ha preparado un brillante juego basado en las modalidades de Pool y Snooker. Con la primera no hay problema, porque es el billar americano, pero la segunda nos pone a jugar en una mesa llena de bolas rojas, y no sabemos muy bien a cuál tenemos que dar.

SALVANDO ESTE LIGERO DETALLE, que se soluciona con una "empollada" de las instrucciones, estamos ante un estupendo simulador.

Gráficamente, la cosa no tiene desperdicio. Las bolas se comportan de una forma muy real, y disponemos de varios rivales con los que medir nuestra habilidad en dos salas recreadas con todo lujo de detalles.

A la hora de atacar la bola, la vista subjetiva nos ofrece una excelente panorámica de la mesa, y en pantalla aparece un menú con más de 10 opciones.

El mayor problema del juego es que su control es demasiado sensible, y cuesta horrores ajustar la dirección correcta, pero si perdonáis este defecto (y os gusta el billar, claro), podéis pasar muy buenos ratos. ■

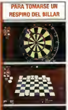
La partida se puede seguir desde esta vista cenital, con la cámara colgada de la lámpara. Es menos espectacular pero nos permite tener una panorámica completa con la situación de las bolas.

▲ [illegible]

▼ [illegible]

Cuando una bola pasa cerca de la tronera, tenemos un primer plano para ver si entra.

PARA TOMARSE UN RESPIRO DEL BILLAR



Si en algún momento nos apetece descansar de darle a la bola, también podemos jugar al clásico «Dropzone», a las damas, los dardos o incluso a una tragaperras.

Valoración

[illegible]

6

TEE OFF

Dicen que estoy hecho un golfo, pero lo que realmente quiero es **ser un buen golfista** (¿o se dice "golfero"?).

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **BOTTOM UP**
- Distribuidora: **ACCLAIM** www.acclaim.com
- Visual Memory: **SÍ (12 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **HASTA 4**
- Idioma: **INGLÉS**

«Tee Off» nos ofrece una de las intros más simpáticas que hemos visto, con una sucesión de escenas de los distintos personajes con que podemos jugar después. A ritmo de una pegadiza musiquilla, nos podemos ir familiarizando con ellos y con su aspecto, que parece sacado de los mejores mangas japoneses.

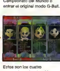
Nuestra consola favorita ha tenido un debut estelar, con mogollón de juegos que quitan el hipo. No hace falta que os citemos nombres, porque todos os los sabéis de memoria. Bien está que también aparezcan títulos como «Tee Off», que inaugura la simulación de golf en Dreamcast y nos ofrece otro tipo de diversión, más tranquila, aunque igual de adictiva.

CON «TEE OFF» SE DESTRUYE EL MITO de que el golf es un deporte muy serio, pues tiene una simpatía gráfica que huye, desde la intro, de todo formalismo. Los personajes tienen una estética de dibujo animado japonés la mar de divertida, cabezones y con los ojos muy grandes, y sus animaciones están llenas de buen humor, saltando de alegría o cabreándose con una mala racha.

Y como también hay que contentar a los aficionados más puristas, los chicos de Acclaim han cuidado la simulación en todo lo referente al sistema de juego, campeonatos, técnicas de golpeo, etc.

Sin necesidad de gastarnos una pasta en palos o ropa, «Tee Off» nos ofrece todas las posibles ▸▸

ELIGE TU JUEGO Y DIVIÉRTETE

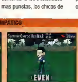


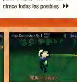
El menú de modos de juego nos permite elegir entre echar un partido, disputar el Campeonato del Mundo o entrar al original modo G-Ball.

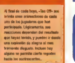
Estos son los cuatro personajes seleccionables desde el principio. Para poder elegir once más, tendremos que ir ganando partidos.

Antes de cada partido elegimos los palos y el tipo de bola que vamos a utilizar. Según acumulamos victorias, podemos acceder a más.

ANIMACIONES DE LO MÁS SIMPÁTICO







Al final de cada hoyo, «Tee Off» nos brinda unas animaciones de cada uno de los jugadores que han participado. Lógicamente, sus reacciones dependen del resultado que hayan tenido, y pueden ir desde una explosión de alegría al más tremendo disgusto. Incluso hay alguno se permite cierto regodeo hacia los contrincantes.

▲ Nos encanta: [illegible]

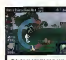
▼ [illegible]

En el original modo G-Ball no jugamos al golf, sino el británico criquet. Se trata de una versión así de colorista y llevada a la realidad virtual. Muy propio ahora que acabamos de estrenar el año 2.000

La cámara sigue a la bola en cada golpe que realizamos

Esta guapa muchachita tiene una suerte cuando tira...

Hacen falta reflejos y práctica para realizar el golpe correcto.

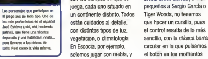


Esta barra circular sirve para calcular la fuerza del golpe

Una buena aproximación. Nos quedamos a 6 yardas del hoyo

Cuando ya estamos en al "green", cerca del hoyo, además de poder optar por golpear la pelota con el putter, contamos con la ayuda de esta rejilla, que nos facilita el cálculo de la trayectoria del tiro.

Podemos jugar en cinco campos, situados en Japón, Escocia, EEUU, Sudáfrica y Australia. En todos los recorridos podemos acercar la cámara con un zoom, para ver con mayor exactitud las características de cada uno de sus 18 hoyos.



Los personajes que participan en el juego son de todo tipo. Uno de los más portentosos es el español José Estévez (¡ahí, ahí, haciendo patria!), que tiene una técnica depurada y una habilidad innata... para llevarse a las chicas de calle. Real como la vida misma.

▶▶ formas de jugar al golf: emular a los grandes en el Campeonato del Mundo, o jugar partidos a puntos o a golpes, ya sea contra la máquina o contra varios colegas (hasta cuatro). Y además tenemos el insólito modo "G-Ball", una especie de juego en realidad virtual, raro, pero muy simpático.

Volviendo al golf, cinco son los campos en que se juega, cada uno situado en un continente distinto. Todos están cuidados al detalle, con distintos tipos de luz, vegetacion, o climatologia. En Escocia, por ejemplo, solemos jugar con niebla, y otras veces lo que nos molesta es el viento. Tampoco es raro que nuestra pelota se salga del recorrido marcado y nos encontremos ante un montón de árboles, o (¡esto es lo peor!) dentro de un búnker, donde nuestros zapatos llenan de arena.

PARA LLEGAR A SER UNOS CAMPEONES, y dejar pequeños a Sergio García o Tiger Woods, no tenemos que hacer un cursillo, pues el control resulta de lo más sencillo, con la clásica barra circular en la que pulsamos el boton en los momentos

justo para afinar dirección y potencia. Es una cuestión de reflejos y práctica. Sin olvidar que cada personaje tiene diferentes capacidades (fuerza, destreza, etc.), que son cruciales a la hora de lanzar la pelota.

En resumidas cuentas, «Tee Off» demuestra con su sencillez que un simulador de golf también puede divertir como el que más ■

Valoración

7

STREET FIGHTER ALPHA 3

¿Otro «Street Fighter» más? Sí, pero... ¿y si os decimos que **Ryu y compañía** están más en forma que nunca?

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **CAPCOM** www.capcom.com
- Distribuidora: **VIRGIN** www.virgin.es
- Visual Memory: **SÍ (8 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 3**
- Idioma: **INGLÉS**

Las consolas de Sega siempre han gozado del placer que supone recibir la visita de los luchadores de «Street Fighter», sin duda los más carismáticos de la lucha 2D. Ya en Saturn disfrutamos de los dos primeros capítulos de la serie, además de un par de versiones de propina y ahora, Dreamcast nos brinda la que probablemente es la entrega más completa: «Street Fighter Alpha 3».

LOS PERSONAJES DE TODA LA VIDA se dan cita de nuevo en un juego que recopila todas las virtudes que han hecho famoso a este título, y que tantos duros nos ha hecho gastar en las recreativas.

Y es que cuando los chicos de Capcom se meten en faena, hay que echarles de comer aparte. Nadie como ellos para dar la gran dimensión a una saga a la que no parecen afectarle ni los gráficos de última generación, ni la fiebre por los polígonos, ni el efecto 2000, ni nada de nada.

Para empezar, el plantel de luchadores elegibles de inicio asciende a la muy respetable cifra de 34 personajes, la mayor concentración de expertos en artes marciales por metro cuadrado que se recuerda. A los Ryu, Ken, Vega, Bison y demás se les han unido varios luchadores nuevos, para que nadie pueda decir que ya se sabe de memoria los movimientos de todos. Por supuesto, tampoco faltan algunas sorpresas ocultas, que van apareciendo en el momento oportuno.

El tema de los gráficos puede ser el que más controversias traiga, porque más de uno puede descartar este juego al ver que siguen anclados en las 2D. Un craso error, porque los luchadores muestran unas animaciones rápidas y fluidas, y los ▶▶

Hacía tiempo que Blanka no se dejaba ver, pero ahora esta bestia vuelve de sus vacaciones dispuesta a recuperar el sitio que siempre le ha correspondido. Es un placer reencontrarse con el carisma de todos estos personajes, que han hecho de la serie «Street Fighter» todo un clásico del género de la lucha.

Cuidado con lo que se nos viene encima. Esto sí que es un golpe especial de peso

GOLPES, COMBOS Y OTRAS "CARICIAS"

¿Qué sería de un «Street Fighter» sin su ración de golpes especiales, magias y combos de todas las maneras posibles? En esta ocasión no tenemos que aprendernos una super combinación de cinco botones a la vez, mientras que con el dedo gordo controlamos la dirección en décimas de segundo. Ejecutarlos resulta más sencillo, y con las tres modalidades de combate (X-ISM, A-ISM y V-ISM) la variedad resulta altísima.

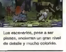
Este elemento se ha colado en el juego, aunque puede que sólo haya salido a cantar

En el modo "Dramatic Battle" podemos enfrentarnos a dos jugadores humanos a la vez.

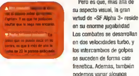
▲ [illegible] vez al máximo sabor [illegible] Fighter». Y es que no podemos ocultar que la saga nos encanta.

▼ [illegible] Lo único que se puede decir en su contra, es que a más de uno la lucha en 2D le parece anticuada.

A los luchadores de toda la vida se unen algunos nuevos, que curiosamente son cuatro chicas. Para que luego se quejen algunas. Además, os podemos asegurar que las nenas no son mancas y reparten mamporros como el que más. Como suele ser normal, poseen mucha agilidad y una gran velocidad de movimientos.



Los escenarios, pese a ser planos, encierran un gran nivel de detalle y mucho colorido.



▶▶ escenarios son coloristas y cumplen bien su cometido

Pero es que, más allá de su aspecto visual, la gran virtud de «SF Alpha 3» reside en su enorme jugabilidad. Los combates se desarrollan en dos velocidades turbo, y los intercambios de golpes se suceden de forma casi frenética. Además, también podemos variar algunos parámetros para hacerlos más equilibrados, como por ejemplo ajustar el daño que causamos al contrario con nuestros golpes.

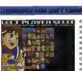
COMO NOVEDAD CON RESPECTO a anteriores entregas, tenemos la opción de seleccionar antes de entrar al fregado entre tres métodos para ejecutar nuestros golpes especiales: X-ISN (simple), A-ISN (estándar) y V-ISN (variable). La diferencia entre ellos radica en que nos permiten efectuar un solo golpe, tres, o un gran combo mortífero.

Los 10 modos de juego están abiertos desde el inicio, cosa que no ocurría en las versiones para otras plataformas, y nos presentan retos tan interesantes como el "Dramatic Battle", en el que pueden intervenir tres jugadores humanos al mismo tiempo.

Pero de entre todos ellos, nos quedamos con el modo "World Tour", en el que debemos visitar distintas localizaciones y derrotar a sus inquilinos para ir consiguiendo puntos de experiencia y nuevas habilidades especiales para nuestro personaje.

Así que si te encuentras en forma para ir repartiendo tortazos, que sepas que este es el capítulo más perfecto de la saga «Street Fighter». Todo un clásico de la lucha en estado puro. ■

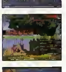
LUCHADORES PARA DAR Y TOMAR

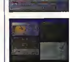


El plantel de luchadores es de lo más completo. Nada menos que 34 personajes para elegir quién es nuestro favorito. Hay muchos de sobra conocidos por la mayoría de nosotros y también nuevos fichajes.
Cuando pausamos el juego tendremos acceso a la lista de movimientos y golpes de cada uno de estas fieras.

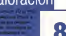
LA SORPRESA DEL MODO "WORLD TOUR"

Ésta es el modo de juego más divertido, completo y novedoso. Consiste básicamente en una especie de juego de rol que nos propone un peregrinaje alrededor del mundo enfrentándonos a todos los demás personajes por orden, hasta llegar a los combates finales.
Los puntos que obtenemos en cada victoria podemos emplearlos en desarrollar nuestras habilidades o conseguir otras nuevas además de acumular mayor experiencia.
¿Quién será el campeón mundial?





Valoración



8

Los primeros meses de vida de Dreamcast ya tienen un gran triunfador. Os hablamos de «Soul Calibur», que copa los primeros lugares de todas las listas de la sección.

EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Aquí está la lista de los juegos que más os gustan. La hemos confeccionado con vuestros votos, así que refleja mejor que ninguna otra cuáles son los gustos de los usuarios de Dreamcast españoles.

1. Soul Calibur
2. Sonic Adventure
3. The House of the Dead 2
4. Sega Rally 2
5. Toy Commander
6. Blue Stinger
7. Shadowman
8. Ready 2 Rumble Boxing
9. Power Stone
10. Soul Fighter

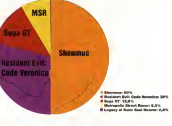
Como era de esperar, el genial «Soul Calibur» se ha ganado vuestra simpatía desde el primer momento, alzándose así con el primer puesto de la lista.
A continuación, le siguen de cerca otros dos títulos de Sega: «Sonic Adventure» y «The House of the Dead 2».

Si queréis votar para la lista del número que viene, visitad la página web de la revista:

[illegible]

LA ENCUESTA

En nuestro anterior número os preguntábamos cuál es el juego que más ganas tenéis de ver en el año 2.000, y os dábamos estos cinco títulos para elegir: «Shenmue», «Sega GT», «Resident Evil: Code Veronica», «Metropolis Street Racer» y «Legacy of Kain: Soul Reaver».
Tras hacer un recuento de vuestros mensajes, el resultado final ha sido el siguiente:



La cosa queda clara: «Shenmue» es el título que más expectativas despierta, y la verdad es que no nos extraña. De hecho, estamos seguros de que después de leer el reportaje que llevamos en este mismo número, vuestra impaciencia seguirá aumentando.
Tampoco hay que perder de vista a otros dos juegos, «Resident Evil: Code Veronica» y «Sega GT», que a la vista del porcentaje que han alcanzando se destacan como serios candidatos para convertirse en éxitos de ventas en cuanto se pongan a la venta.
La pregunta que os hacemos este mes es la siguiente:
¿CUÁL DE LOS SIGUIENTES JUEGOS DE RECREATIVA TE GUSTA MÁS?

- *«Crazy Taxi»*
- *«Virtua Striker 2»*
- *«The House of the Dead 2»*
- *«Soul Calibur»*
- *«Sega Rally 2»*
- *«Virtua Tennis»*

Si queréis participar en esta sección, también podéis hacerlo entrando en nuestra página web:

[illegible]

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Estos son los diez juegos que más nos gustan. Como veis, «Soul Calibur» sigue siendo nuestro favorito, pero también aparecen novedades como «NBA Show Time».

1	Soul Calibur
2	Sonic Adventure
3	Blue Stinger
4	The House of the Dead 2
5	Ready 2 Rumble Boxing
6	ShadowMan
7	Sega Rally 2
8	Worldwide Soccer 2000
9	Speed Devils
10	NBA Show Time

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

Otra lista más, pero esta vez de los títulos que más se han vendido durante el último mes. Aunque parezca repetitivo, «Soul Calibur» vuelve a copar el primer puesto, confirmando su reinado. (Datos de Centro Mail)

1	Soul Calibur
2	Sonic Adventure
3	UEFA Striker
4	Worldwide Soccer 2000
5	Sega Rally 2
6	Blue Stinger
7	The House of the Dead 2 (+ pistola)
8	Soul Fighter
9	The House of the Dead 2
10	Ready 2 Rumble Boxing

LA OPINIÓN

Esta es una selección de algunas de las opiniones sobre vuestros juegos favoritos que han llegado a nuestra redacción:

@ "He visto la puntuación da «Toy Commander», y no es tan alta como debería. Es el juego que más enganchado me tiene. Técnicamente también es muy bueno, y también hay qua dejar claro que es un juego para jugar con tiempo, sin prisa por acabarlo".
Martiño Canabal.

@ "Me he comprado «Soul Calibur» con el Arcade Stick, y quiero recomendárselo a todos los que tengan una Dreamcast. Si con el mando se maneja bastante bien, con el Arcade Stick ni te cuento. En cuanto al juego, creo que se ha convertido en una saga que no va a parar de dar sus frutos. Todos los personajes parecen tener vida propia al comenzar el combate. Nada más, y doy las gracias a Namco por haberlo hecho".
"Chacal Rojo".

@ "«Soul Calibur» es un juego con unos gráficos insuperables, nunca vistos en una consola. Lo único que se le puede echar en cara son los finales, que podían haberlos mejorado muchísimo".
Roberto Martínez.

@ "«The House of the Dead 2» me parece estupendo. Los gráficos están muy bien, aunque hay algunos detalles algo pixelados. El control es muy bueno hasta con el mando. Lo malo es que la pistola no se venda por separado".
Román.

@ "Recientemente me compré «Soul Calibur», juego del que sólo puedo contar virtudes. Si es de los primeros juegos, con esos gráficos y esos magníficos movimientos, ¿qué nos depararán Sega y Namco en el futuro? ¿llegarán las demás compañías a su nivel? Se le augura un gran futuro a nuestra consola".
Miguel Durán.

@ "«Sonic Adventure» es una frenética aventura, que supera a los anteriores juegos del puercoespín azul. Creo que tan sólo se le puede reprochar una cierta simplicidad en su desarrollo (el argumento parece una excusa para las fases de acción) y el poco interés que suscitan las aventuras del gato Big".
Rubén.

Si queréis participar en esta sección, podéis enviarnos un e-mail con vuestra opinión sobre cualquier juego de Dreamcast a la siguiente dirección:

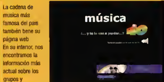
[illegible]

MÚSICA PARA

Grupos, letras de canciones, revistas, casas discográficas, canales de televisión, clubes de fans, fechas de conciertos... Cualquier cosa relacionada con el mundo de la música que busques,

LOS 40 PRINCIPALES

www.cadena40.es



La cadena de música más famosa del país también tiene su página web. En su interior, nos encontramos la información más actual sobre los grupos y cantantes que más pegan, teniendo siempre en cuenta que se trata de una emisora dirigida a un público muy amplio, y el estilo es más bien comercial. Sus distintas secciones van desde la clásica lista de éxitos hasta las fechas de los próximos conciertos que se celebrarán en nuestro territorio, y el catálogo de enlaces con otros sitios que puedan interesar al visitante es de mucha utilidad para ir conociendo otros lugares de la red dedicados a nuestros grupos favoritos.

ESPAÑA MÚSICA

http://personales.com/españa/madrid/musica

No es por hacer patria, pero la música española está muy bien, y no tiene nada que envidiar a la que viene de fuera. De atestiguarlo se encargan páginas como esta que os presentamos aquí, una revista electrónica que está íntegramente dedicada a tratar todo lo que se cuece en el panorama musical nacional.
Además de ofrecernos todas las noticias y novedades que se produzcan (discos, conciertos, etc.), el visitante tiene la opción de entrar en un chat en el que puede conversar con otra gente interesada en los mismos temas, así como utilizar un buscador de MP3 para rastrear la red y poder bajarse las canciones que más pegan.

INDY ROCK

www.ideal.es/indyrock/primera.htm

Como su propio nombre indica, en esta página nos encontramos con todo tipo de información dedicada al rock y la música indie. Aquí tenemos las últimas noticias de actualidad, un interesante recorrido por los conciertos que se celebren, así como las críticas de los últimos discos que hayan salido al mercado.
Los fans más acérrimos también pueden buscar en un amplio banco de imágenes fotos de sus grupos favoritos en pleno concierto, así como crónicas de sus actuaciones más recientes.
Por último, destacamos también el seguimiento que hacen a los festivales de música que se celebran en nuestra geografía.

LETRAS DE CANCIONES

www.top3.net

Cantar nuestra canción favorita bajo la ducha, o mientras estamos cocinando es uno de los mayores placeres que nos podemos permitir. Sin embargo, un serio problema surge cuando no sabemos hablar inglés, o por lo menos no conseguimos entender del todo lo que dice la letra del tema de nuestros amores.
Para solucionarlo os presentamos esta página, que tiene un apartado que bajo el nombre de "lyrics" os permite conocer la letra de todo tipo de canciones en inglés, ya sean clásicas o estén sonando fuerte ahora mismo en todas las emisoras. Están desde Jennifer López o Christina Aguilera hasta Frank Sinatra cantando a dúo con Celine Dion.

NAVEGANTES

puedes encontrarla en la red. Las que te proponemos en estas páginas son sólo algunas de las miles de webs que es posible visitar, para que te des cuenta de lo bien que suena Internet.

MTV

www.mtv.com

La cadena MTV se ha convertido en el punto de referencia de todos los que intentan estar al día en temas musicales Tanto si la seguimos a diario en la tele de nuestra casa como si no, visitar su pagina web siempre es aconsejable para poner al dia nuestros conocimientos acerca de las novedades más recientes a nivel internacional

Con un diseño moderno y muy cuidado, podemos decir que esta web juega a dos bandas por un lado se ocupa de la actualidad musical, con noticias sobre discos, grupos, etc. pero por otro también sirve de guía para conocer su programacion y el contenido de los espacios que se emiten en television Y eso si, siempre en perfecto inglés

ROLLING STONE

www.rollingstone.com

La revista Rolling Stone, la Biblia de la musica americana desde hace un montón de años, se ha apuntado al carro de la modernidad, y tiene también su propio sitio en Internet.

Aqui podemos leer un resumen de todos los contenidos de cada número, con especial atención al tema de portada Además, la edición digital de Rolling Stone también nos ofrece reviews de los últimos CDs, una interesante y amplia sección de noticias, y también una extensa guía de artistas de la A a la Z.

Para los mas puestos en estos temas, también hay una galería de fotos, otra seccion dedicada a archivos MP3, e incluso una más en la que podemos encontrar videos de nuestros cantantes favoritos

SONY MUSIC

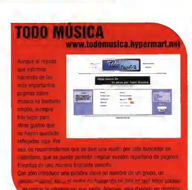
www.sonymusic.es

La división discográfica de la multinacional Sony tiene un sitio en la red dedicado a sus lanzamientos en nuestro país Evidentemente, la informacion que vamos a encontrar aqui se limita a los grupos y cantantes que distribuye la compañía, pero en cualquier caso os aseguramos que el repertorio es amplio, y merece la pena una visita. Entre las secciones en las que podemos meternos destacamos la de noticias, para ponernos a la ultima, las listas ventas, para saber quién es el que mas pega, y tambien un enlace con Sony Music Europe Por su puesto, todos los artistas de la casa tienen un huequecito aquí Lauryn Hill, Offspring, La oreja de Van Gogh, Mariah Carey, etc.

SUBTERFUGE

www.subterfuge.com

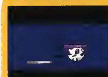
La compañía Subterfuge se ha convertido en una de las que más "ruido" hacen en el universo musical español Su pagina web sigue el enfoque alternativo que distingue a esta discográfica, y ademas tiene el aliciente de que en ella tambien vamos a encontrar otro tipo de contenidos, como los que tiene dedicados al cómic, al video o a los fanzines

Entre los grupos que lleva este sello se encuentran gente como Deviot, Sexy Sadie Fangoria o Undershakers, así que sus fans ya saben cual es el sitio de Internet que deben visitar para enterarse de todo acerca de sus ultimos discos, o los proximos conciertos que van a ofrecer

TODO MÚSICA
www.todomusica.hypermart.net

Aunque el repaso que estamos haciendo de las más importantes páginas sobre música es bastante amplio, siempre hay lugar para otros gustos que no hayan quedado reflejados aquí. Por eso, os recomendamos que os deis una vuelta por este buscador en castellano, que os puede permitir ampliar vuestro repertorio de páginas favoritas de una manera bastante sencilla.

Con sólo introducir una palabra clave (el nombre de un grupo, un género musical, etc.), el motor de búsqueda os dirá en qué sitios podéis encontrar la información que pedís. Además, está dividido en distintos apartados (artistas, clubes de fans, etc.), para hacerlo más fácil.

UNIVERSAL MUSIC
www.universalmusic.es



Éste es el sitio español de la compañía de discos Universal, y como ocurre en estos casos, se trata de un canal para promocionar a sus artistas.

Para que os hagáis una idea, entre los nombres de esta discografía se encuentra gente de la talla artística de Ketama, Enrique Iglesias, Metallica, The Cranberries, Molotov o el incombustible Sting.

La página tiene un diseño bastante simple, y está estructurada en torno a tres secciones principales: géneros (flamenco, pop/rock nacional e internacional, bandas sonoras, etc.), noticias sobre los lanzamientos de Universal en el mundo y, por supuesto, todo lo que queramos saber sobre los artistas: datos biográficos, discografía y últimos trabajos.

VIRGIN RECORDS
www.virgin-records.es

Otra discográfica de las importantes tiene página web en castellano.

La de Virgin tiene un diseño muy actual, y una atractiva forma de presentar los contenidos.

Si os preguntáis que artistas son los que figuran en su nómina, la lista es larga. Baste con destacar como ejemplos más representativos a grupos como Chemical Brothers, Smashing Pumpkins o nuestro Jarabe de Palo, y a solistas tan conocidos como pueden ser Britney Spears, Nacho Cano o el camaleónico David Bowie. De todos ellos tenemos cumplida información sobre giras o eventos en los que participen, y la página también incluye una sección dedicada a los clubes de fans.

VITAMINIC
www.vitaminic.com

Las canciones MP3 se están abriendo paso como el formato del futuro. Bajarse temas de Internet comienza a ser una práctica cada que cada vez se extiende más, y ya hay a la venta distintos modelos de reproductores que nos permiten escuchar nuestros últimos logros.

Por eso os proponemos esta página, un auténtico almacén donde podéis encontrar todo tipo de canciones, y además ordenadas casi perfectamente por géneros y estilos. Hay desde música clásica hasta otras más actuales, como pueden ser el rock, el hip-hop, o la música electrónica. Visitadla y coged lo que queráis, que es gratis.

OTRAS PÁGINAS DE INTERÉS

- **www.grammy.com**
  Página oficial de los premios más prestigiosos, con nominados y votaciones de favoritos.
- **www.discoweb.com**
  Una de las tiendas más completas de venta de discos a través de Internet.
- **www.cdcovercentral.com**
  En su sección de audio encontramos las portadas de los mejores discos.
- **www.midicorreo.com/humor**
  Una web con un montón de chistes con la música y los músicos como protagonistas.
- **http://ocio.arrakis.es/rockcircus**
  Magazine electrónico con todas las noticias de rock. Se actualiza quincenalmente.
- **www.geocities.com/dorkel1973**
  Página especializada en carátulas de música española, sean actuales o no.

LAS WEBS OFICIALES

Los grupos de música se han dado cuenta de que internet es un lugar ideal para que sus fans encuentren toda la información que buscan. Por eso proliferan ya en la red las páginas oficiales de gran cantidad de artistas, y aunque casi todas están cortadas por el mismo patrón (discos, biografías, fotos, etc), es posible encontrar detalles que hacen que merezca la pena visitarlas. Éstas son sólo algunas de ellas.

DAVID BOWIE

• www.davidbowie.com
Por él no pasan los años, y de nuevo queda demostrado en su página web, una de las que tiene un diseño más actual. Ideal para fans, aunque conviene saber inglés para entrar.

DOVER

• www.dovercametome.com
Todo lo que necesitáis saber sobre el grupo de las hermanas Llanes está aquí dentro: novedades, conciertos, biografía, discografía, letras, fotos... En castellano y en inglés.

ENRIQUE IGLESIAS

• www.enriqueig.com
Se ha convertido en todo un símbolo latino, y tiene una web que hará las delicias de millones de adolescentes alrededor del mundo. Mucha pose y mucha foto, como podéis imaginar.

ANDRÉS CALAMARO

• www.calamaro.com
El "ex" de Los Rodríguez también tiene un sitio oficial dedicado a su figura. Hay de todo, desde discos y datos biográficos hasta productos de merchandising.

JAMIROQUAI

• www.jamiroquai.co.uk
Aunque esté en inglés, merece la pena hacer una visita a la página de Jamiroquai. La información que contiene no se sale de la tónica general, pero el diseño es rompedor.

MANÁ

• www.mana.com.mx
La web del grupo mejicano es una completa fuente de información para todos sus seguidores. Hay fechas de sus giras, fotos, "Maná unplugged", un espacio para los clubes de fans...

MECANO

• www.mecano.net
En realidad no es la página oficial, porque Mecano no tiene, pero sí que se trata de la web más completa dedicada al grupo. La mantiene y pone al día uno de sus mejores fans.

GARBAGE

• www.garbage.com
Otra de las páginas que puede presumir de diseño es la de Garbage. Aquí podemos encontrar, totalmente actualizadas, las últimas noticias sobre el grupo.

PEARL JAM

• www.sonymusic.com/artist/pearljam/index.html
A través de la página de Sony, su casa de discos, podemos acceder a la web oficial de Pearl Jam. No dejéis de visitar la sección de rumores.

RED HOT CHILI PEPPERS

• www.redhotchilipeppers.com
El grupo californiano tiene uno de los sitios oficiales más completos que podéis encontrar en Internet. Si domináis el inglés, seguro que os molará participar en su chat.

ROBBIE WILLIAMS

• www.robbiewilliams.co.uk
El "niño terrible" del pop británico no podía quedarse al margen de la red de redes. Tiene cosas curiosas, como un diario o un apartado dedicado a su vida, con fotos y todo.

OASIS

• www.oasisnet.com
Los hermanos Gallagher y compañía están instalados cómodamente en esta página, que además de darnos la información más típica, incluye un chat con los miembros del grupo.

THE ROLLING STONES

• www.the-rolling-stones.com
Un portal inconfundible para la web de los grandes dinosaurios del rock. Además de una sección dedicada a su extensa carrera, tenemos también noticias, imágenes y hasta tienda.

SMASHING PUMPKINS

• www.virginrecords.com/pumpkins
"Adore" es el nombre del último trabajo de los Smashing Pumpkins, y ésta es la dirección de la web donde podemos descubrirlo. La estética de la página les viene que ni pintada.

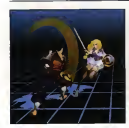
SUEDE

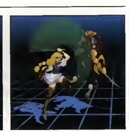
• www.suede.net
Para terminar, otra página de lo más completo. Tiene noticias, entrevistas, una sección con detalles de sus giras por el mundo ("From the road") y, por supuesto, clubes de fans.

SOUL CALIBUR

Para dominar el mejor juego de lucha de la historia hacen falta muchas horas de entrenamiento y una buena guía con el mejor repertorio de golpes de sus personajes. Practicar hasta ser un experto depende sólo de vosotros, pero en el tema de la guía sí que podemos ayudaros. Por eso os hemos preparado esta extensa recopilación, en la que hemos seleccionado los movimientos más destacados de nueve luchadores. En el próximo número, os ofreceremos otra entrega con el resto del plantel.

EL ESTILO DE LUCHA





El depurado estilo de lucha de «Soul Calibur» combina a la perfección la sencillez del manejo con un extenso repertorio de golpes

Aunque algunos de los personajes son capaces de realizar más de cien movimientos distintos, el control es siempre muy intuitivo, y facilita que los combos sean faciles de ejecutar

Los golpes que puede realizar cada luchador están divididos en las seis categorías que detallamos a continuacion (la configuración de los botones es la del arcade)

Horizontal Attacks: Esta primera categoria está compuesta por los los golpes y combos que comienzan con un ataque horizontal Son los más fáciles de ejecutar

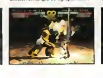
Vertical Attacks: En esta categoria, los combos comienzan por un ataque vertical Es importante aprender bien los movimientos de estos dos primeros grupos, puesto que seran los que más utilicemos durante los combates

Kick Attacks: K (Kick) es la division en la que se agrupan todos los movimientos de patada. Son golpes muy útiles para machacar al adversario una vez que dominamos todos los controles

8 Way Run Attacks: Los combos R solo funcionan si nuestro personaje está corriendo en cualquier direccion, incluso si se está alejando del contrincante De esta forma, siempre es posible golpear a nuestro adversario

Throw Attacks: En la categoría T aparecen las presas (throws), y para que funcionen deberemos colocarnos muy cerca del contrario Tanto las presas como los ataques "8 Way Run" se ejecutan de distinta forma dependiendo de la posicion del atacante (el golpe cambia si lo realizamos por la espalda o de cara a nuestro rival)

Special Attacks: Los combos SP (special combos) son los movimientos más dolorosos para el rival, pero tambien los que resultan mas lentos y difíciles de ejecutar Llegar a dominarlos bien queda reservado para los expertos



VOLDO

Bajo esa peculiar y rudimentaria vestimenta, y tras la rocambolesca máscara que oculta sus ojos y boca, se esconde uno de los luchadores más rápidos de todos los que intervienen en «Soul Calibur». Su especial agilidad, y la contundencia de sus afiladas garras, hacen de él un personaje muy recomendable para principiantes. Además, su gran altura le da ventaja sobre los rivales, especialmente luchando a corta distancia.

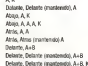
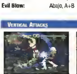
Horizontal Attacks

Dark Shredder:	A, B, A
Side Claw Kick:	A, K
Elegant Claw:	Delante, Delante (mantenido), A
Rat Chase:	Abajo, A, K
Rat Cheeze:	Abajo, A, A, A, K
Blind Spin:	Atrás, A, A
Lunatic Doll:	Atrás, Atras (mantenido) A
Katar Gore:	Delante, A+B
Gate Opener:	Delante, Delante (mantenido), A+B
Gate Prier:	Delante, Delante (mantenido), A+B, K
Evil Blow:	Abajo, A+B

8 Way Run Attacks

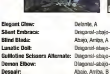
Elegant Claw:	Delante, A
Silent Embrace:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A
Blind Blade:	Abajo, Arriba, A
Lunatic Doll:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A
Guillotine Scissors Alternate:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A+B
Demon Elbow:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, B
Despair:	Abajo, Arriba, B
Hell Chop:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, B
Hell Chop to Blind Claw:	Diagonal-abajo-atras, Diagonal-arriba-atrás, B, A
Caliostro Rush:	B+K

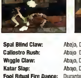
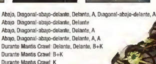
Vertical Attacks

Demon Elbow:	Delante, Delante (mantenido), B
Asylum Dance:	Diagonal-atras-abajo, B, K, K
Hell Chop to Blind Claw:	Atras, B, A
Web Weaver:	Atrás, B+K
Super Freak Inner:	Abajo, B+K
Super Freak Outer:	Arriba, B+K
Ecstasy Blind Stance:	Abajo, B, Atras
Power Slave:	Abajo, B, B
Asylum Step Mantis Crawl:	Diagonal-abajo-atrás, B, K
Asylum Dance:	Diagonal-abajo-atras, B, K, K

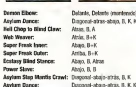
Special Attacks



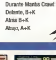
Spal Blind Claw:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A, Diagonal-abajo-delante, A
Caliostro Rush:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante
Wiggle Claw:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A
Katar Slap:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A, A
Fool Ritual Fire Dance:	Durante Mantis Crawl: Delante, Delante, B+K
Fool Ritual:	Durante Mantis Crawl: B+K
Scorpion Kick:	Durante Mantis Crawl: K
Super Freack Lunge:	Delante, B+K
Super Freak Retreat:	Atras B+K
Mantis Crawl:	Abajo, A+K

Kick Attacks



Scorpion Tail:	Diagonal-abajo-atras, K, Delante (mantener)
Lunatic Flip:	Atrás, Atrás, K
Scorpion Tail Blind Stance:	Diagonal-abajo-atrás, K
Rat Kick:	Abajo, K
Mute Mid Kick:	Diagonal-abajo-delante, K

Throw Attacks



Spinning Umbrella:	A+G
Centipede Nightmare:	B+G
Body Drill:	K+G
Life Sucker:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A, G

MAXI

Con un espantoso tupé y una chequetilla bastante pasada de moda, Maxi llega dispuesto a espantar a las nenas a golpe de nunchaku. En esencia, sus movimientos son algo lentos, pero maneja su arma con muchísima soltura, lo que le permite genar muchos enteros. Posiblemente, es el mejor personaje para luchar a media distancia, y también para los novatos que juegan presionando botones aleatoriamente.

Horizontal Attacks

Striking Snake:	Delante, Delante (mantenido), A
Nunchaku Slap Dragon:	Atrás, A, B
Nunchaku Slap Branding:	Atrás, A, B, Atras (mantenido)
Serpent's Bane:	Atrás, A, B, A, A, B
Wave Slice:	Atrás, Atrás (mantenido) A
Dandy Surprise:	Abajo, diagonal-delante-abajo, Delante, A
Nunchaku Slap:	Atras, A, B
Nunchaku Slap Left Outer:	Atras, A, B, B
Serpent's Bane:	Atrás, B, A, A

Vertical Attacks

Branding Nunchaku:	Delante, B, Atras (mantenido)
Serpent's Desire:	Delante, B, A, A, B
Return of Fear:	Delante, Delante (mantenido), B
Venom Fang:	G, Arriba, B
Shan Ji:	Diagonal-abajo-atrás, B, A
Tzao Lan Huan Feint:	Atrás, B, B, B
Vengeful Lian Hua:	Atras, Atrás (mantenido), B
Mei Ghei Hua Feint:	(Agachado) Diagonal-delante-abajo, B, B
Lower Great Wall:	Diagonal-abajo-delante, B+K
Muu Ling:	Atrás, B+K
Retreating Bea Her Hua:	Atrás Atrás (mantenido), B+K
Advancing Bea Her Hua:	Delante, Delante (mantenido), B+ K

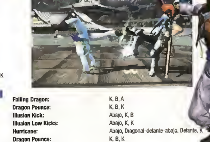
Throw Attacks

Falling Heaven Dragon:	A+G
Lynching:	B+G

8 Way Run Attacks

Return to Fear:	Diagonal-abajo-delante, Delante, Diagonal-arriba-delante, B
Return to fear:	Diagonal-abajo-delante, Delante, Diagonal-arriba-delante, B, G
Steel Dragon:	Abajo, Arriba, B
Branding Nunchaku:	Abajo, Arriba, B, Atrás (mantenido)
Branding Nunchaku (cancelar):	Abajo, Arriba, B, Atrás (mantenido), G
Serpent Step:	Abajo, Arriba, B, A
Lotus Bane:	Abajo, Arriba, B, A, A
Serpent's Desire:	Abajo, Arriba, B, A, A, B
Merk of the Beast:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, B

Kick Attacks

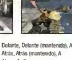


Falling Dragon:	K, B, A
Dragon Pounce:	K, B, K
Illusion Kick:	Abajo, K, B
Illusion Low Kicks:	Abajo, K, K
Hurricane:	Abajo, Diagonal-delante-abajo, Delante, K
Dragon Pounce:	K, B, K
Right Roundhouse:	Atrás, K
Rolling Sobat:	Atrás, atrás, K
Hurricane:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K
Hurricane (cancelar):	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K, Atrás

MITSURUGI

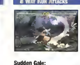
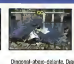
Mitsurugi repite en «Soul Calibur» el papel de guaperas, con barba de tres días incluida, que ya disfrutaba en «Soul Edge». Fuerza física, apariencia, agilidad y gran variedad de golpes son sus credenciales. De hecho, es uno de los favoritos de nuestra redacción, aunque sus combos son especialmente cortos. En cualquier caso, apuntadle entre los mejores luchadores del juego.

Horizontal Attacks



Sudden Gale:	Delante, Delante (mantenido), A
Vacuum:	Atrás, Atrás (mantenido), A
Cold Stitch:	Abajo, A+B
Wheel Slash:	Arriba, A+B
Phoenix Tail:	Delante, Delante (mantenido) A+B
Silent Step Flash:	Abajo, Diagonal-delante-abajo, Delante, A
Shin Slicer Feint:	Diagonal-abajo-atrás, A, B
Drawn Breath:	Atrás, A, Delante
Drawn Air:	Atrás, Atrás, A
Mist:	Delante, A+B

8 Way Run Attacks

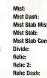
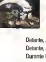



Sudden Gale:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A
Drawn Breath:	Abajo, A
Drawn Breath Mist:	Abajo, A, Delante
True Vacuum:	Diagonal-abajo-atras, Diagonal-arriba-atras, A
Drawn Air:	Atras, Arriba, A
Phoenix Tail:	A+B
Phoenix Tail (cancelar):	A+B, G
Hell Flash:	Abajo, Arriba, B
Blunt Divide:	Diagonal-abajo-atras, Diagonal-arriba-atrás, B, A
Blunt Divide Mist:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal arriba atrás, B, A, Delante

Vertical Attacks

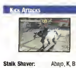
Wind Hole Lower:	Delante, B, Abajo
Diving Stitch:	Diagonal-abajo-delante, B+K
Parting Thurst:	Atrás, B+K
Wind Hole Upper:	Delante, B, Arriba
Heaven Dance:	Delante, Delante (mantenido) B, B
Wind Hole Vortex:	Delante, B, Atrás
Samurai Thrust:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B
Forced Prayer Mist:	B, B, Delante
Wind Hole Upper:	Delante, B, Arriba
Forced God Divide:	Atrás, Atras, B, B

Special Attacks

Mist:	Delante, A+B
Mist Dash:	Delante, A+B, Delante
Mist Stab Mist:	Durante Mist A
Mist Stab:	Durante Mist. A, G
Mist Stab Combo:	Durante Mist, A, A, A
Divide:	Durante Mist, A+B
Relic:	Durante Mist, B+K
Relic 2:	Atras, A+B
Relic Dash:	Atrás, A+B, Delante

Kick Attacks



Stalk Shaver:	Abajo, K, B
Stalk Shaver Mist:	Abajo, K, B, Delante
Bullet Cutter:	Atrás, K, B
Front Kick:	Abajo, Diagonal-delante-abajo, Delante, K
Dive Kick:	G, Arriba, K
Obedience:	K, B
Wheel Kick:	Delante, K
Rising Knee:	Delante, Delante, K
Hem Stitch:	Diagonal-abajo-atras, K

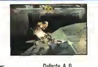
Throw Attacks

Sea of Madness:	A+G
Korefuji:	B+G
Dividing Thrust:	A+K
Purifying Thrust:	A+K, Delante
Autumn Requiem:	B+K

SOPHITIA

Una espada corta, pero muy afilada, un ligero escudo y una apariencia inocente son las armas de uno de los personajes femeninos más carismáticos de la saga. De hecho, probablemente será la preferida de muchos por su espectacular belleza. Durante el combate, sus ataques son muy veloces, aunque no demasiado contundentes, así que es de las que se tienen que trabajar cada victoria con uñas y dientes.

Horizontal Attacks



Slide Flow:	Delante, A, B
Silent Cross:	Delante, Delante (mantenido) A
Iron Butterfly:	Diagonal-atrás-abajo, A, A
Reverse Mirage:	Atrás, Atrás (mantenido), A
Angel Satellite:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A, A
Tornado High Kick:	A+K
Tornado Feint:	A+K, K
Temperance Strike:	A+K, B
Angels Spiral:	Diagonal-abajo-delante, A+B

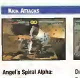
8 Way Run Attacks

Silent Cross:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A
Shield Rush:	Abajo, A
Inverse Shield Rush:	Arriba, A
Inverse under Stream:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A
Light Stream:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A, A
Twin Step Grace:	A+B
Tornado High Kick:	A+K
Tornado Feint:	A+K, K
Olympus Cannon:	Delante, B
Ascension:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, B

Vertical Attacks

Nasty Impale:	B, A, B, B, B
Angel's Flow:	B, K
Olympus Cannon:	Delante, Delante (mantenido) B
Heaven's Gate:	Atrás, Atrás (mantenido) B, A
Angel's Strike:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B
Heaven Judgement:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B, A,A, A, K
Jet Stream Rush:	Delante, Delante (mantenido) B+K, A, B
Olympus Shower:	Atrás, Atrás (mantenido), B+K
Guardian Slasher:	Abajo, B, B, A

Kick Attacks



Angel's Spiral Alpha:	Diagonal-arriba-delante, K, A, B
Angel Fall:	Diagonal-arriba-delante, K, B
Angel's Sault:	Diagonal-arriba-delante, K, K
Kick Duo:	K, K
Plasma Blade:	Delante, Delante, K
Angel Slide Kick:	Diagonal-delante-abajo, K
Spring Under Kick:	Abajo, K
Tornado low Kick:	Diagonal-abajo-atrás, K
Gaia Kick:	Atrás, Atrás, K

Throw Attacks

Widow Maker:	A+G
Holy Cracker:	B+G
Heaven to Hell:	B+G, Abajo, A
Heaven's Arch:	Delante, Delante, A+G
Painful Fate:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B, Atrás

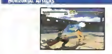
Special Attacks

Angel Step:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante
Luminance Satellite:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A
Angel Satellite:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A, A
Angel's Strike:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B
Light Bringer:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B, A
Light Slasher:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B, A, A
Heaven's Judgement:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B, A, A, K

KILIK

La perfección plástica del diseño de Kilik está a la par con sun destreza, hebilidad y presencia en el ring. Tiene unos ataques muy variados y combinables entre si, que vienen acompañados de una gran dosis de carisma y personalidad. En definitiva, se trata de un luchador muy versátil, que puede dar un buen resultado tanto a los principiantes como a los jugadores más expertos.

Horizontal Attacks



Bo Rush Combo:	A, A, B
Bo Rush Fent:	A, A, Arriba
Raging Phoenix:	Delante, A, A, A
Advancing Ling Su:	Diagonal-delante-abajo, A, A
Biting Phoenix:	A+B
Biting Phoenix 2:	Delante, A+B
Tricky Bo:	Diagonal-delante-abajo, A+B
Lower Bo Smack Down:	Abajo, A+B
Dirty Bo:	Diagonal-abajo-atras, A+B
Phoenix Flare:	Atras, A+B, B
Phoenix Flare Thrust:	Atrás, A+B, B, B

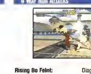
Vertical Attacks

Yin an Yang:	Abajo, Diagonal-abajo-atras, Atrás, B
Sheng Mirage Kick:	B, K
Legend Rush:	Atrás, B, K
Legend Rush Thrust:	Atras, B, K, B
Rising Bo Feint:	B+K
Rising Bo Feint (cancelar):	B+K, G
Yin Rising:	Delante, B+K
Playful Phoenix:	Abajo, B+K
Playful Phoenix Boca Arriba:	Abajo, B+K, Abajo
Phoenix Lunge:	Atras, B+K

Kick Attacks

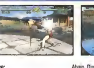
Sheng Lung Kick Combo:	Delante, K, B
Yang Rising:	Delante, Delante, K
Yang Hop Kick:	Delante, Delante, K, K
Yang Hop Kick (cancelar):	Delante, Delante, K, K, A+B+K
Rising Phoenix:	Delante, Delante, K, K, B
Biting Heaven:	Atrás, K, B
Sheng Heh Kick:	Atrás, Atras, K
Retreating Thrust:	G+K

8 Way Run Attacks



Rising Bo Feint:	Diagonal-atrás-abajo Abajo, Diagonal-atras-arriba, Arriba, B+K
Phoenix Lunge:	Atrás, B+K
Sliding:	Delante, K
Yang Rising:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, K
Yang Hop Kick:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, K, K
Yang Hop Kick (cancelar):	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, K, K, A+B+K
Rising Phoenix:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, K, K, B
Mountain Sweep:	Abajo, Arriba, K
Mountain Breaker:	Abajo, Arriba K, A
Sheng Heh Kick:	Diagonal-abajo-atrás, Atrás, Diagonal-atrás-arriba, K

Special Attacks



Inner Peace:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A
Advancing Bo:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B
Scythe:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K
Heaven Monument:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A+B
Wave Divide:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, A+K
Rising Bo Feint:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B+K
Playful Phoenix:	Abajo, B+K, Abajo
Heaven Monument:	A+B (tumbado boca abajo)

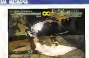
Throw Attacks

Tricky Bo:	Diagonal-abajo-delante, A+B
Dirty Bo:	Diagonal-abajo-atras, A+B
Heaven Monument:	A+G
Light Breeze:	B+G

XIANGHUA

Aunque es uno de los personajes con menos fuerza física, posee una inmensa cantidad de combos, que se alargan sin demasiadas complicaciones en su ejecucion hasta los seis golpes. También posee mucha velocidad y capacidad da improvisación, estéticamente no podría ser más clásica. Recuerda a todas las féminas de los juegos de lucha: desde las chicas de «Dead or Alive» hasta la mítica Chun Li.

Horizontal Attacks



False Rythm:	A, A, Arriba o Abajo
Beautiful Rythm:	A, A, B
Tzao, Lan Hua Bann:	A, A, Atrás, B
Tzaq Lan Hua Rythm:	A, A, Atras B, B
Tzaq Lan Hua (cancerlar):	A, A, Atrás, B, B, G
False Tzaq Lan Hua Rythm:	A, A, Atrás, B, B, B
Lian Hua Twist Left:	A, B
Feng Yun:	A, K
Feng Yun Feint:	A, K, B
Double Fueng Yun:	A, K, K

Vertical Attacks

Advancing Rythm:	Delante, B, A
Deadly Rythm:	Delante, B, B
Playful Thrust:	Delante, Delante, B
Playfyk Thrust Laughing:	Delante, Delante, B, Atras (mantenido)
Playful Rythm:	Delante, Delante, B, B
Playful Rythm Laughing:	Delante, Delante, B, B, Atrás (mantenido)
Shan Ji:	Diagonal-atras-abajo, B, A
Tzao Lan Hua:	Atras, B, B
Tzao Lan Hua Feint:	Atras, B, B, B
Advancing Bea Her Hua:	Delante, Delante, B+K

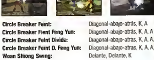
Throw Attacks

Yen Chuei Shaur:	A+G
Long Ling Sheang:	B+G

8 Way Run Attacks

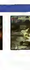
Cross Lian Hun:	Delante, A
Li:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A
Ing Hua:	Diagonal-abajo-atras, Diagonal-arriba-atras, A
Lan Hua Slice:	Atrás, A
Lan Hua:	Atras, A (mantenido)
Great Wall:	Delante, A+B
Hou Lee:	A+K
San Jaan:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, B
Playful Slice:	Abajo, Arriba, B
Vangeful Lian Hua:	Diagonal-abajo-atrás, Atras, Diagonal-arriba-atras, B

Kick Attacks

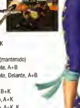


Circle Breaker Feint:	Diagonal-abajo-atrás, K, A
Circle Breaker Fient Feng Yun:	Diagonal-abajo-atrás, K, A, A
Circle Breaker Feint Divide:	Diagonal-abajo-atras, K, A, A, B
Circle Breaker Feint D. Feng Yun:	Diagonal-abajo-atras, K, A, A, K
Woan Shiong Swing:	Delante, Delante, K
Ta:	Atras, Atras, K
Mai ua Kick:	K, B
Mei Hua Circle:	K, B, B

Special Attacks



Double Feng Yun:	A, K, K
Muu Jiann:	A+B
Raging Muu Jiann:	A+B (mantenido)
Muu Jiann Advance:	Delante, A+B
Great Wall:	Delante, Delante, A+B
Hou Lee:	A+K
Lowar Great Wall:	A+K, B+K
Lian Hua Sweep:	Abajo, A+K
Lian Hua Sweeps:	Abajo, A+K, K
Ma Chiueh:	Atras, Atras, A+B



NIGHTMARE

Su armadura y las brutales dimensiones de su espada hacen de Nightmare un personaje francamente lento. Pero no os preocupéis, porque tanto sus presas como sus ataques desde larga distancia pueden llegar a auprimir media barra de energía de su contrincante, así que la aparente torpeza de movimientos de la que os hablamos queda compensada por una contundencia casi sin igual en el juego.

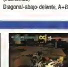
Horizontal Attacks

Doubla Grounder:	A, Abajo, A, A
Doubla Grounder (cancelar):	A, Abajo, A, A, Atrás
Right Slasher:	Delante, Delante (mantenido) A
Spin Kick Combo:	A+K, K
Spin kick to Slash:	A+K, A
Spin kick to Slash Cross:	A+K, A, A, B
Spin Kick Double Grounder:	A+K, A, Abajo, A, A
Flying Edge:	Delante, Delante (mantenido), A+B
Flying Edge 2:	Delante, Delante, A+B, Abajo (mantenido)
Dark Soul Impact:	Diagonal-abajo-delante, A+B

8 Way Run Attacks

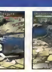
Right Slasher:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A
Aitternate Cross:	Abajo, Arriba, A
Back Spin Slash:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A
Rook Splitter:	Delante, B
CannonBall Splitter:	Delante, B, A
Sky Splitter:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, B
Sword Buster:	Abajo, Arriba, B
Gauntlet Buster:	Abajo, Arriba, B, Delante
Rampart Buster:	Abajo, Arriba, B, Atrás
Armor Breaker:	Abajo, Arriba, B, B, B

Vertical Attacks



Drop Kick:	Delante, Delante (mantenido) B+K
Halm Divider:	B, G, B, B
Break Kick:	B, G, B, K
Buster Grounder:	B, Abajo, A
Buster Grounder (cancelar):	B, Abajo, A, Atrás (mantenido)
Rook Splitter:	Delante, Delante, B
CannonBall Splitter:	Delante, Delante, B, A
Fatal Dive:	Atrás, Atrás (mantenido) B, B
Earth Divide:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, B

Special Attacks



Night Behind Stance:	B+K
Side Spin- Night Behind Stance:	Abajo, B+K
Night Anhilation:	Durante Night Behind Stance: A
Night Knee Kick Rush:	Durante Night Behind Stance: K, K
Night Side Stance:	Durante Night Behind Stance: Atrás, B+K
Night Lower Stance:	Durante Night Behind Stance: Delante, B+K
Night Lower Stance 2:	Delante, B+K

Kick Attacks

Accel Head Butt:	Diagonal-abajo-delante, K, K B
Stomping:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K,K,K,K,K
Jumping Brave Kick:	Atrás, Atrás K
Stomping (rival tumbado):	Abajo, K, K, K, K, K
Earth Trample:	Abajo, Diagonal-abajo-delante, Delante, K (mantenido)

Throw Attacks

Hilt Impact:	A+G
Nightmare Slasher:	B+G
Thrust Throw:	Diagonal-abajo-atrás, B

ASTAROTH

Astaroth viene a representar el papel de Conan el bárbaro, con ropajes medievales, porte de culturista y un imponente hacha que hasta a él le cuesta levantar del suelo. Obviemente, teniendo que arrastrar un arma de semejante calibre, le velocidad no es su punto fuerte. Sin embargo, todo tiene sus ventajas: tres golpes de su heche pueden dejar sentenciado el combate.

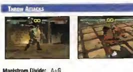
Horizontal Attacks

Tornado Spike Feint:	Delante, Delante (mantenido), A
Tornado Spike:	Delante, Delante (mantenido), A (mantenido) B
Hades Divide:	Atrás, Atrás (mantenido), A
Poseidon Tide:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás, A
Poseidon Tide:	Abajo, Diagonal-abajo-atras, Atras, A, A, A, A, A
Titan Swing Right:	Diagonal-abajo-delante, A+B
Tital Ax:	A+B
Tidal Wave:	Atrás, A+B
Breath of Hades:	Atras, A+B (mantenido)
Discus:	Diagonal-abajo-atrás, A

Kick Attacks

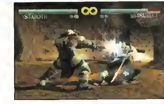
Dark Tamer:	Diagonal-abajo-delante, K, A
Lower Command Kick:	Atras, Atrás (mantenido) K
Bull Rush:	Delante, Delante, K
Hades Knee:	Delante, K
Dark Kick:	Diagonal-abajo-delante, K
Bull Low Kick:	Abajo, K
Hades Sweep:	Diagonal-abajo-atrás, K
Command Kick:	Atras, K

Throw Attacks



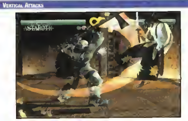
Maelstrom Divide:	A+G
Colossus:	B+G
Poseidon Tide:	Abajo, Diagonal-abajo-atras, Atrás, A
Flight of Wicked:	B+G, Atrás
Titan Bomb:	B+G, Delante

8 Way Run Attacks



Tornado Shot:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A
Tornado Spike:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, A (mantenido), B
Poseidon Turn:	Abajo Arriba, A
Poseidon Crest:	Abajo, Arriba, A, A
Discus:	Diagonal-abajo-atras, Diagonal-arriba-atrás, A
Titan Swing Left:	Diagonal-abajo-atrás, Abajo, Diagonal-abajo-delante, A+B
Titan Swing Right:	Diagonal-arriba-atrás, Arriba, Diagonal-arriba-delante, A+B
Tidal Wave:	Atrás, A+B
Ax Crash	Delante, B
Ax Volcano:	Diagonal-abajo-delante, Diagonal-arriba-delante, B

Vertical Attacks



Bear Tamer:	B, A
Bear Tamer Alternate:	B, Atrás, A
Axe Crash:	Delante, Delante (mantenido), B
Canyon Creation:	Atrás, Atras (mantenido), B
Guard Crusher:	B+K
Body Splash:	Delante, B+K
Axe Lowe Cannon:	Diagonal-ebajo-delante, B+K
Demented Moon:	Abajo, Diagonel-abajo-delante, Delante, B+K
Demented Moon (cancelar):	Abajo, Diagonal-ebajo-delante, Delante, B+K, G
Axe Side Divide:	B, B, Delante

TAKI

La historia de Taki es prácticamente la misma que la del resto de chicas del juego. Mucha velocidad, combos bastante largos y gran movilidad. Gracias a esa agilidad casi felina, jugando con ella resulta muy sencillo defender y esquivar los golpes del rival. En contraposición, esta muchacha no tiene demasiada fuerza, y su contundencia tampoco es para tirar cohetes.

Horizontal Attacks

Silent Shadow:	A, A, Delante, B
Shadow Rush:	A, B, K
Shadow Cannon:	A, B, Atrás, B+K
Possessed Misery:	Delante, Delante, A, Diagonal-abajo-atrás (mantenido)
Burning Misery:	Delante, Delante, A, B, B, B
Earth Scroll:	Abajo, A, K
Bamboo Cutter:	Atrás, Atras, A
Stalker Lower:	Abajo, A+B
Stalker Upper:	Arriba, A+B
Shadow Mekki Wind:	A, B, Atras, B+K, A

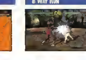
Vertical Attacks

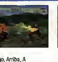
Shadow Banishment:	B, A, K
Heavy Shadow:	B, A, Delante, K
Shadow to Stalker:	B, A, A+B
Shadow to Stalker 2:	B, A, Abajo A+B
Shadow to Stalker 3:	B, A, Arriba, A+B
Blood Scroll:	B, K, A
Mekki-maru's Darkness:	Abajo, B, A
Ninja Cannon:	Atrás, B+K
Lightning Strike:	B, B, B
Lightning Strike Possession:	B, Diagonal-abajo-atras (mantenido), B, B

Throw Attacks

Return Of the Sun:	A+G
Departure in Fire:	B+G
Crossing the Cliff:	Delante, Delante, B+G

8 Way Run



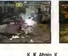


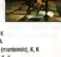
Wind Scroll:	Abajo, Arriba, A
Shadow Tip:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A
Shadow Reflection:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A, A
Shadow Ripper:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A, A, B
Silent Shadow:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A, A, Delante, B
Wild Shadow:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A, B
Darkness Illusion:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A, B, B
Darkness Illusion Possession:	Diagonal-abajo-atrás, Diagonal-arriba-atrás, A, Diagonal-abajo-atrás, B, B
Shadow Rush:	Diagonal-abajo-atras, Diagonal-arriba-atrás, A, B, K
Shadow Cannon:	Diagonal-abajo-atras, Diagonal-arriba-atras, A, B, Atrás, B+K

Special Attacks

Stalker:	A+B
Possession:	Abajo, Diagonal-abajo-atrás, Atrás
Possession Rush:	Durante Possession Delante
Storm Scroll:	Durante Possession, A
Mekki Maru Wind:	Durante Possession, Atrás, A
Dream Storm:	Durante Possession, B
Dragon Wheel:	Durante Possession, K

Kick Attacks





Water Haste:	K, K, Abajo, K
Divine Punishment:	Delante, K, A
Mat:	Atrás, Atrás (mantenido), K, K
Haste alternate:	G, Arriba, K, K, K
Hurricane Punishment:	Atras A+K
Rapid Death Wind Roll:	Diagonal-delante-abajo, K, B+K
Rapid Death Wind Roll 2:	Diagonal-delante-abajo, K, arriba, B+K
Rapid Air Death:	Diagonal-abajo-delante, K, K, B+K

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Ahora que por fin puedes disfrutar en tu televisor de uno de los mejores arcades de todos los tiempos, no es plan que unos zombies te fastidien la fiesta. Afina tu puntería, procura que no te tiemble el pulso, y sigue los pasos que te indicamos aquí para conseguir que estos fiambres vuelvan a sus tumbas.

CAPÍTULO 1: PRELUDE

Tu objetivo en este capítulo (además de sobrevivir, claro), es conseguir salvar a cinco inocentes para que te den una vida extra.

Comienzas el juego conduciendo tu coche, hasta que de pronto ves un demonio revoloteando sobre tu cabeza. Nada mas bajar del vehículo te encuentras con dos zombies bastante facilones que viene derechos hacia ti. Practica ahora que todavía estas a tiempo.

En la parte de atrás de este escenario verás un grupo de zombies paseando, así que puedes probar qué tal disparas de lejos (caen con un par de tiros, y aportan puntos para el total final).

Prepárate cuando entres en la librería, pues según abres la puerta te encuentras con otros dos. En el suelo verás también un inocente muerto. Entonces se mueve una silla y aparece otro zombie (cuidado, éste va algo mas rápido).

Mira hacia la izquierda y ves un zombie caído. No te fíes ni un pelo, porque se levanta y viene hacia ti. Mátale y aparecerá otro por la derecha con las mismas intenciones.

Ahora caminas un poco hasta que te pones a hablar con "G". La vidriera del fondo se rompe en mil pedazos, y aparecen un leñador y otro zombie corriendo hacia ti. Mata primero al leñador, que es el que está más cerca.

La acción continúa, y ves a un leñador que se entretiene matando un inocente. No te preocupes: no puedes hacer nada por él. Al volver la vista otra vez verás en la parte izquierda de tu pantalla dos jarrones de barro (uno de ellos contiene una moneda). Por la izquierda de la pantalla aparece arrastrándose una inocente, y aquí viene la primera división del camino en el juego.

- SI LA SALVAS: RUTA 1-A
- SI NO LA SALVAS: RUTA 1-B

RUTA 1-A

Después de salvarla, giras hacia la izquierda. En la pantalla hay un pozo donde está apoyado un inocente bastante asustado (detrás podrás ver dos cajas de color verde. La de la derecha contiene tu primera vida extra). Si matas al zombie que está apunto de atacarle, aparecerán dos más, uno por cada lado. Si le salvas, te enseñará un atajo.

- SI LO SALVAS: RUTA 1-C
- SI NO LO SALVAS: RUTA 1-D

RUTA 1-C

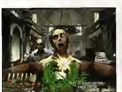
Pasas un muro, y al fondo hay dos barriles (uno de ellos contiene un diamante). Entonces oyes el lamento de un inocente arrastrándose por el suelo, que está apunto de ser pateado por un zombie. Lo matas, y después giras hacia la izquierda. Ahora verás un leñador y otro zombie: ¡acaba con ellos!

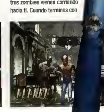
Sigues un poco más adelante, y de una salida de ventilación situada en el suelo salen varias babosas bastantes repugnantes. Cuando están lo suficientemente cerca de ti saltan, así que procura matarlas antes de que lo hagan.

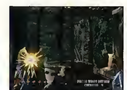
- PASAS A LA RUTA 1-E.

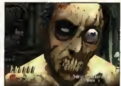
RUTA 1-B

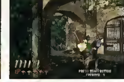
Giras hacia la izquierda y tres zombies vienen corriendo hacia ti. Cuando termines con











ellos volverás atrás A tu derecha te ancontrarás con tres zombies más

♦ **SIGUES HASTA LA RUTA 1-E**

RUTA 1-D

Regresas para hablar con el anterior inocente al que has salvado Después giras hacia la izquierda, se rompe la verja, y tres zombies salen atropelladamente para dar buena cuenta de ti

♦ **SIGUES HASTA LA RUTA 1-E**

RUTA 1-E

Hay tres barriles a tu izquierda, pero no te canses, porque no contienen nada Giras a tu derecha y observas como vienen saltando inocentemente, pero con dientes como cuchillos, cuatro ranas Reanudas al camino, te paras ante una puerta de madera, y de repente, la vista gira hacia la izquierda Preparate, porque un leñador y un zombie aparecen de improviso

Abres la puerta, y de un respiradero del suelo aparecen mas babosas

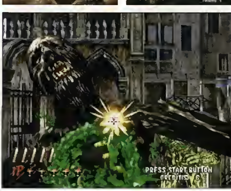
Poco más tarde, te encuentras unos barriles a tu darecha (uno de ellos contiene un diamante), y al mismo tiempo aparece un zombie con una motosierra también por tu derecha

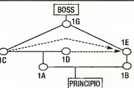
♦ **MÁTALO Y CONTINÚA HASTA 1-G**

RUTA 1-G

Miras hacia arriba, y desde una ventana un leñador te lanza un hacha. Primero dispara al hacha para repeler el ataque, y después acaba con su propietario

Ahora la imagen gira hacia la derecha, y ves cómo surgen del canal hasta dos zombies





acuáticos, pero puedes deshacerte de ellos sin problemas con un solo disparo

La acción regresa al callejón, y uno de los dos barriles de la derecha contiene una moneda

De una puerta situada a tu izquierda sale un niño huyendo de dos leñadores Sálvale

Continúas tu camino cuando del suelo surgen dos zombies con garras Cuidado con su agilidad y velocidad Lo siguiente que verás serán dos zombies, y cuando acabes con ellos caerá un tercero ante ti, seguido de dos más que se descuelgan desde un puente. No hace falta que esperes a que caigan disparales cuando esten arriba Atento un poco mas allá hay dos barriles de apariencia metálica, y uno de ellos contiene la primera rana dorada.

El siguiente zombia te espera subido en lo alto de un puente y dispuesto a atacar con un barril a una inocente Dispara primero al barril, y después al enemigo Tienes que ser muy rapido, porque la chica caerá sobre un contenedor de basuras y señalará a una puerta situada e tu derecha por la que aparece otro zombie más Si consigues salvarla, te lo agradecerá regalándote una vida extra.

Continuas andando y llegas a un amplio espacio abierto en el que hay varios coches ardiendo Afina bien tu puntería, porque allí te espera el primer jefe final

Cuando acabes con él, obtendrás una vida extra siempre que salves al menos e cinco inocentes Esto se repetira al final de cada capítulo

♦ **CONSULTA CÓMO ACABAR CON ESTE PRIMER JEFE AL FINAL DE LA GUÍA**

BOSS
1G
1E
1C
1D
1A
1B
PRINCIPIO

CAPÍTULO 2: MUDDY

Este es un capitulo importante, pues según el camino que tomes, irás e un destino u otro.

RUTA 2-A

Vas andando, cuando ves que un pequeño coche rojo se dirige hacia ti. Dispara sobre él para salvar al inocente. Si no aciertas, el coche se estrellará contra un edificio y el inocente morirá.

- **SI LO SALVAS: RUTA 2-B**
- **SI ND LO SALVAS: RUTA 2-G**

RUTA 2-B

Más adelante escucharás una petición de auxilio, pero lo unico que verás serán dos zombies tratando de abrir una puerta. Dales su merecido.

Al fondo del pasaje, hay dos cajas junto a la pared, y una de ellas contiene un diamante. De pronto un inocente cae ante ti, vuelves la vista hacia arriba, y allí te está esperando un leñador que te lanza un hacha.

Dbserva que un poco más allá, en le pared derecha, hay dos jarrones: el más próximo contiene una rana dorada. Al final del pasillo ves un inocente muerto en el suelo, y junto a él una llave. Olspárala para cogerla.

- **SI LA COGES: RUTA 2-C**
- **SI NO LA COGES: RUTA 2-I**

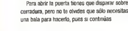
RUTA 2-C

La imagen gira hacia la derecha, y ves a un barrigon con un barril en sus brazos (¿será por la cerveza lo de su barriga?). Mátalo y observa como de la puerta de la derecha surge un niño perseguido por otro barrigon.

- **SI LO SALVAS: RUTA 2-D**
- **SI ND LO SALVAS: RUTA 2-K**

RUTA 2-D

Ahora escucharás el lamento de un inocente. Se trata del padre del niño al que hace un rato salvaste de la muerte.



Para abrir la puerta tienes que disparar sobre la cerradura, pero no te olvides que sólo necesitas una bala para hacerlo, pues si continúas disparando, al abrir la puerta el primero que aparece es el inocente, y si te descuidas puede ser a el al que te cargues.

- **SI ABRES LA CERRADURA: RUTA 2-E**
- **SI ND LO CONSIGUES: RUTA 2-M**

RUTA 2-E

Una vez dentro de la habitación, descubres que sobre la mesa hay una babosa. Olvídala por el momento, pues primero te atacarán otros dos que salen de debajo la alfombra. Cuando hayas terminado con ellas, y antes de poder salir por el hueco de la ventilación, del techo surgen dos zombies con algun problemilla físico.

- **CONTINÚA POR LA RUTA 2-F**

RUTA 2-F

Escucharás los ruegos de un inocente que está flotando en el agua, cerca de una esquina. Apunta justo encima suyo, porque hay un barrigón con muy malas intenciones detrás de él. Mas allá ves un inocente perseguido por un leñador: mátale antes de que el levante su hacha. Después, de improviso surge tras una puerta azul un tipo con una motosierra. Si salvaste al inocente, él te contara lo sucedido en el puente, y te regalara una vida extra.

- **SIGUES POR LA RUTA 2-L**

RUTA 2-L

En un momento dado, al fondo hay cuatro zombies que están merendándose a unos cuantos inocentes. Liquidalos y sigue tu camino. Después te encontraras con Harry y Amy. Ya sólo quede tu enfrentamiento con el segundo jefe final sobre el puente viejo.

- **JEFE FINAL 2. LOCALIZACIÓN A**

RUTA 2-M

Si no conseguiste abrir la cerradura anterior, la acción continúa aquí. De golpe surge otro zombie con una motosierra desde la derecha. Detrás, un jarron contiene un gato dorado.

- **CONTINUAS EN LA RUTA 2-P**

RUTA 2-G

Te diriges hacia el cuerpo sin vida del conductor del principio, y cuando escuchas un lamento giras hacia la izquierda hasta descubrir que una inocente esta siendo atacada. Si la salvas, ella te explicará que hay más inocentes dentro

Luego descubres una puerta abierta en la izquierda y te asomas. Percibes la figura de una Inocente llorando desconsolada. Sálvala también

Un barrigón está atacando junto con un zombie a dos ancianos. La única forma de salvarlos es que consigas dispararles en la cabeza. Continúas y ves a dos espectros atacando a otra víctima.

- SI LA SALVAS: RUTA 2-H
- SI NO LA SALVAS: RUTA 2-J

RUTA 2-H

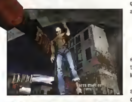
Abres una puerta y entras en la Torre del Reloj. Dirígete hacia la estantería y dispárala.

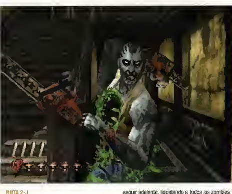
- SI LO HACES: RUTA 2-N
- SI NO: RUTA 2-O

RUTA 2-I

Una vez que abandones la maquinaria del reloj, subes por unas escaleras y escuchas los gritos de un Inocente a punto de ser atacado por un leñador. Por último, verás a otro inocente y un espectro. Sales del edificio tras darle su merecido

- CONTINUAS POR LA RUTA 2-J





RUTA 2-J

Giras a tu derecha y ves una calle larga con unas cajas (no hay nada dentro de ellas), y justo frente a ti una gran puerta. Ten cuidado, porque por ella saldrá un inocente a punto de ser machacado por un leñador bastante tozudo. Si se lo impides (recuerda que estas aquí para eso), dos zombies más salen del río a por la inocente. Una vez que hayas terminado con los dos, ella te dará une vida extra

Un poco después te encuentras con un Inocente en una barca, y un zombie del río preparado para acabar con él. Dispárale a la cabeza, y recuerda que si disparas contra la barca, explotará matando a la víctima.

Al final, te reencuentras con Harry y Amy

- VAS AL JEFE FINAL 2. LOCALIZACIÓN B

RUTA 2-K

Mientras vas andando, vuelves a escuchar el lamento de un inocente, te asomas a través de la ventana y lo ves a punto de ser asesinado.

Entra y verás que está siendo atacado por su izquierda. Justo después, giras a la derecha y ves que los zombies están a punto de merendarse a un niño

Después de la ascensión vuelves a ver a Amy y Harry, pero antes dos zombies del río saldrán de éste para atacarte. Llegas al jefe final

- JEFE 2. LOCALIZACIÓN B

RUTA 2-N

En esta ruta no hay inocentes a los que salvar. Sólo tienes que seguir adelante, liquidando a todos los zombies que te encuentres por el camino

- RUTA 2-F

RUTA 2-O

Si no tuviste puntería con la estantería de antes, entras por la habitación de la derecha.

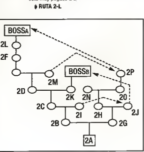
- RUTA 2-P

RUTA 2-P

Cruza el puente y escucharás las súplicas de un Inocente. Caminas hacia el fondo. Miras hacia la ventana y ves una víctima con un leñador. Si la salvas te dará una vida extra.

Antes de salir, te atacará un zombie del río. Sube por la escalerilla y gira hacia la izquierda, un motosierra te atacara.-estate preparado pues el esta muy pegado a ti

- RUTA 2-L



CAPÍTULO 3: DARKNESS

En este capítulo necesitas salvar tres inocentes para conseguir la vida extra.

- **SI GANASTE AL JEFE FINAL EN LA LOCALIZACION A: RUTA 3-A**
- **SI GANASTE AL JEFE FINAL EN LA LOCALIZACION B: RUTA 3-C**

RUTA 3-A

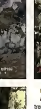
Después de tu charla con Amy y Harry descubres tres zombies de río en el agua, a tu derecha. Giras hacia la izquierda y hay otros dos zombies más encima del puente (sólo sirven para conseguir puntos extra)

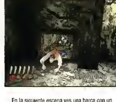
Atención al zombie que está colgado del puente, porque pega más patadas que un defensa central. La acción para durante unos segundos

Después giras a la derecha y te encuentras un leñador que viene por el otro lado. Más adelante, te salen al paso dos búhos (cuidado con ellos, porque te atacan desde arriba)

En un momento dado escuchas el llanto de un inocente, y cuando giras ves que hay dos zombies de río nadando hacia él. Detrás también hay dos barriles, pero no contienen nada.

El ataque continúa con un zombie rojo (el que está en el agua es verde, pero no ataca). Ten mucha precaución con el barrigón cuando tenga levantado un barril metálico, porque lo arroja muy deprisa y prácticamente no da tiempo de pararlo. Mátalo antes de que lo suelte. Dales par el pelo a otros dos fiambres verdes, y después a tres pirañas, que no debieron salir de su acuario





En la siguiente escena ves una barca con un inocente y un zombie de río. A su izquierda hay dos contenedores y un barril. El contenedor rojo tiene una vida extra, y el otro una rana dorada. En caso de que no salves al inocente, la barca explotará

- **SI LO SALVAS: RUTA 3-B**
- **SI NO LO SALVAS: RUTA 3-F**

RUTA 3-B

Atraviesas un puente de hierro y ves a toda una tropa: un leñador, dos zombies y un músculos (cuidadín con sus puñetazos). Dispara en cuanto los tengas a tiro, ya que luego te acercarás mucho a ellos y es bastante más peligroso

Giras hacia la izquierda y ves un barrigón y otro cachas que te atacan. Tu barca vira hacia la izquierda, y si antes no pudiste coger la caja roja, ahora tienes otra oportunidad.

Después de la charla con Amy ves un zombie a punto de matar un inocente. A continuación, un leñador, y después una gran bandada de murciélagos. Vuelve a virar hacia la izquierda, y esta vez te atacarán otros cinco murciélagos

Entras en un subterráneo, donde tres espectros te están esperando. Tus queridos compañeros te dejarán solito (¿no les gustan las alcantarillas?)

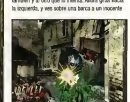
Para salvar al inocente de turno, primero debes disparar al muerto de la izquierda, ya que el de la derecha es algo más lento

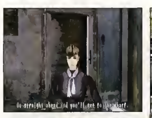
- **VAS AL JEFE FINAL 3. LOCALIZACIÓN A**

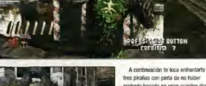
RUTA 3-C

Te diriges hacia un puente roto, y allí ves cómo dos zombies rojos saltan desde el agua. Sigues adelante después de una pausa en la acción (el barril y la caja no contienen nada).

Un zombie se sube en tu barca. Mátale, y también y al otro que lo intenta. Ahora giras hacia la izquierda, y ves sobre una barca a un inocente







que está siendo atacado por un barrigon y un musculitos. Acaba con este ultimo cuando salte sobre tu barca. Si no salvas al inocente, la barca saltara por los aires.

♦ **SI LO SALVAS: RUTA 3-D**

♦ **SI NO LO SALVAS: RUTA 3-E**

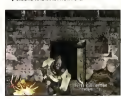
RUTA 3-D

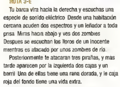
Una vez que hayas salvado al Inocente, un leñador saltara sobre tu barca. Tienes que ser rápido, pues el muy bruto ataca dando patadas. Cuando mires hacia arriba, verás dos leñadores que te lanzaran sus hachas. Procura matarles, ya que en caso contrario se cuelan en tu barca.

La puerta se abre y sigues adelante. Una vez superada, un zombie y otros tres tipos cachas te están esperando para darte la bienvenida.

Sigues girando hacia la derecha, y en el agua encuentras cinco zombies de rio que te atacan.

♦ **SIGUES HASTA LA RUTA 3-G**





RUTA 3-E

Tu barca vira hacia la derecha y escuchas una especie de sonido eléctrico. Desde una habitación cercana acuden dos espectros y un leñador a toda prisa. Miras hacia abajo y ves dos zombies. Despues se escuchan los lloros de un inocente mientras es atacado por unos zombies de río.

Posteriormente te atacaran tres pirañas, y mas tarde aparecen por la izquierda dos cajas y un barril. Una de ellas tiene una rana dorada, y le caja roja del fondo tiene una vida extra.

Ahora es un zombie rojo el que aparece, seguido de tres verdes nadando. Matalos para que no vuelvan a aparecer.

♦ **CONTINUAS POR LA RUTA 3-B**

RUTA 3-F

Una vez más escuchas el llanto de un inocente, así que prepárate para la acción. Giras hacia la derecha y descubres una victima nadando junto a una esquina. Parece que sólo hay un zombie atacandole, pero no te confíes: hay uno más peligroso que te está esperando escondido detrás del muro.

A continuación te toca enfrentarte a tres pirañas con pinta de no haber probado bocado en unos cuantos dias.

♦ **SIGUES POR LA RUTA 3-G**

RUTA 3-G

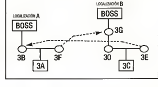
Esta zona es bastante peligrosa. En el momento en que gires hacia la izquierda, en lo alto de un puente verás dos barrigones dispuestos a tirarte sendos barriles. Dispara siempre primero al de la derecha.

Pasas el puente y ves otro zombie flanqueado por dos barrigones más. Detrás de ellos hay dos barriles de madera y uno de metal, y uno de los de madera contiene una seta. Cuando gires, más adelante verás una caja flotando en el centro de la pantalla: disparala y tendrás una vida extra.

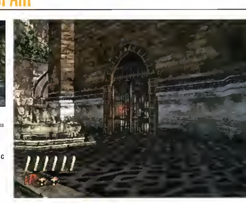
Una vez llegues a tierra firme, tus amigos Amy y Harry te dejarán mientras bajas al subsuelo.

Entras y ves tres espectros. Los siguientes enemigos en aparecer son una bandada de murciélagos y dos barrigones más (atento al de la izquierda, pues será el primero de los dos en atacar). Para terminar, te queda un inocente que es perseguido por dos espectros.

♦ **JEFE FINAL 3. LOCALIZACIÓN B**



CAPÍTULO 4: DESPAIR



Si quieres conseguir una vida extra en esta fase necesitas salvar al menos tres inocentes

- **SI PASASTE EL JEFE FINAL 3 EN LA LOCALIZACIÓN A, RUTA 4-A**
- **SI PASASTE EL JEFE FINAL 3 EN LA LOCALIZACIÓN B, EMPIEZAS EN LA RUTA 4-C**

RUTA 4-A

Das un rapido giro hacia tu derecha, viendo como tres espectros saltan sobre el suelo y te atacan Cuando terminas con ellos, sigues caminando hasta que ves sobre una pasarela un tipo con garras flanqueado por dos espectros.

De improviso surge a través de la cascada de tu derecha un espadachin, y mas adelante veras llegar volando un buen grupo de murcielagos

Bajas por las escaleras y observas como un inocente es atacado por un zombie (las piernas son un buen sitio para dispararle) Acaba primero con éste y despues con el de las garras cuando salga Allí mismo veras tambien unas cajas la del centro tiene un hongo, y la de la izquierda un diamante Si consigues salvar al inocente, te dará una vida extra

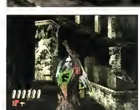
Otro giro mas a tu izquierda y observarás que por las escaleras del fondo aparecen dos lagartos Continuas y escuchas la agonia de otro inocente Se encuentra atrapado, enganchado de los pies por un malvado espectro Apuntale a la cabeza y veras que pronto lo suelta Si no lo salvas la victima caera arrastrada por el espectro y tendras que seguirla

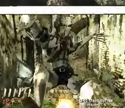
- **SI LO SALVAS: RUTA 4-B**
- **SI NO LO SALVAS: RUTA 4-G**

RUTA 4-B

Giras a la derecha y ves otros dos lagartos moviendose sobre una tuberia del techo Intenta acabar con ellos antes de que se bajen El proximo enemigo que te encuentras es un caballero

Ahora te encuentras a la derecha dos barriles de metal uno de ellos contiene un collar Después aparecen otros dos lagartos y una vez que des buena cuenta de ellos, ya puedes dirigirte hacia la puerta Nada mas abrirla te enfrentas a un grupo de fiambres y seguidamente a una bandada de cinco murciélagos





Lo siguiente que escucharas será el lamento de otro inocente El pobre esta siendo atacado por un espectro, pero al mismo tiempo tu seras tambien atacado por dos caballeros Para salvar a este pobre hombre tienes que ser muy rapido, y atacar al espectro primero para terminar después con los caballeros

Mas tarde seran dos espadachines y un espectro los que te abordaran por el camino Finalmente sube las escaleras y entra en el COLISEUM

- **JEFE 4 LOCALIZACIÓN A**

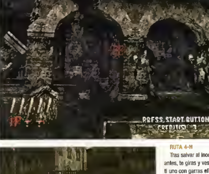
RUTA 4-C

Primero surgen ante ti tres espectros Despues diriges tu vista hacia abajo, y al fondo ves dos tipos con garras sobre unas tuberias

Procura estar atento porque también caera un lagarto sobre ti (tranquilo, que todavia no se trata del cobrador del frac)

Unos pasos más alla volveras a oir el llanto de un inocente (hay que ver lo que llora esta gente) Apunta sobre la cabeza del monstruo para salvarle pues no te sobrara mucho tiempo

- **SI LO SALVAS: 4-D**
- **SI NO LO SALVAS 4-E**



RUTA 4-D

Si salvas a la víctima de antes, vuelves sobre tus pasos y te diriges hacia la puerta. En el momento que la abras, habrá dos zombies listos para atacarte, seguidos por un caballero.

Más tarde aparece otro inocente perseguido por un espectro. A su derecha verás un tipo con garras y un espectro. Mira las cajas: la de la izquierda tiene un hongo, y la del centro una vida. Meta al espectro que sujeta al inocente, y después al de las garras cuando salga.

En la celda de la derecha hay dos inocentes tendidos sobre el suelo, y un grupo numeroso de murciélagos sale del techo de ese lugar.

Te giras bruscamente hacia la izquierda, y te asomas por un agujero. Ten cuidado con dos lagartos. Bajas por un túnel y cuando giras hacia la izquierda, te atacan un caballero y un espectro. Unos pasos más allá, salen a recibirte otros tres zombies que no se cortan las uñas hace años. Al final, llegas al Coliseum.

♦ **JEFE FINAL 4. LOCALIZACIÓN B**

RUTA 4-E

Cuando el inocente desaparezca, le sigues sin pensarlo dos veces (dichoso avance automático). Cuidado con un espectro y otro garras. ¿Qué es eso? ¡otro inocente en apuros, y le atacan dos espectros! Dispara sobre la cerradura para liberarlo. Nada más girar hacia la izquierda, otros dos espadachines te atacarán.

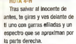
♦ **SIGUES POR LA RUTA 4-F**

RUTA 4-F

Un grupo de murciélagos saldrán en tu busca, y por tu izquierda aparecerá un caballero. Poco más allá, vienen dos lagartos (que pesaditos) y el sonido de... sí, un inocente. Atención, porque éste es uno de los más difíciles que hay en todo el juego. La única forma que, en principio, parece factible pare salvarle es disparar por encima de sus brazos (hay un momento en que los levanta).

♦ **SI LO SALVAS: 4-H**

♦ **SI NO LO SALVAS: 4-I**



RUTA 4-H

Tras salvar al inocente de antes, te giras y ves delante de ti uno con garras afiladas y un espectro que se aproximan por la parte derecha.

De los barriles metálicos que se ven al fondo, uno contiene un collar. Mira las escaleras, y ves dos lagartos que bajan por ellas. Luego te diriges hacia arriba, peldaño a peldaño, hasta que al llegar al final, un caballero sale y te cierra el paso.

♦ **JEFE 4. LOCALIZACIÓN A**

RUTA 4-G

Cuando llegas abajo, giras y ves un espectro. Después retrocedes sobre tus pasos y al salir ves a otro junto a uno de los zombies con garras.

Miras hacia abajo y descubres el cuerpo de un inocente caído sobre el suelo. Ahora, el siguiente enemigo que en atacarte es un espadachín.

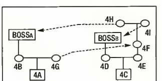
♦ **SIGUES EN LA RUTA 4-F**

RUTA 4-I

Si no pudiste salvar al inocente, tranquilo. Por aquí también se llega. Te diriges hacia el ascensor, pero antes saldrán un espectro y un garras.

Subes, y en cuanto llegas, te atacan dos espadachines. Luego giras hacia la izquierda y aparecen un caballero y un espectro. Poco más allá, te atacan tres zombies por la derecha.

♦ **JEFE FINAL 4. LOCALIZACIÓN B**



CAPÍTULO 5: DAWN

Una de las dificultades añadidas que te encuentras en esta fase es que no existe ningún inocente que salvar, y por lo tanto tampoco tendrás vida extra al final del capítulo

Andas por una calle vacía cuando se abre una puerta metálica y aparecen tres cachas Después vuelves a girar, esta vez hacia la izquierda, y te encuentras un enemigo cerca de una furgoneta negra. Detrás de ella hay dos barriles metálicos, y el de la izquierda contiene una vida extra De pronto, el portón de la furgoneta se abre de golpe y aparecen otros dos zombies

Luego ves un coche y te atacan por la derecha Una vez que te subas y lo arranques,conduces por una bajada hasta que aparece, rompiendo la luna delantera, el mismo demonio que actuaba como jefe final del primer capítulo. Puedes acabar con él de la misma forma en que lo hiciste la primera vez que os visteis las caras

Después continúas la marcha hasta que otro coche lleno de zombies se sitúa a tu altura Dispárales sin piedad, y no te preocupes por el volante El coche sigue su ruta automáticamente.

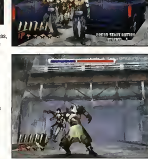
Una vez que te hayas deshecho de ellos, sobre el capó se materializan dos enemigos que te

atacan con espadas de luz Te los cargas, y poco mas tarde, el puente por el que vas revienta y te enfrentas al segundo jefe final del juego

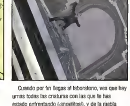
Al final del puente aparecen dos furgonetas con un grupo de zombies entre ellas Justo después, de las furgonetas salen mas enemigos

Al final, tu vehículo se detiene, y al fondo aparece otro grupo de enemigos que te atacan en tropel

Cuando hayas acabado con ellos, fíjate dónde has llegado. se trata del cuartel general de Goldman, pero para poder seguir adelante tienes que acabar antes con el quinto jefe final



CAPÍTULO FINAL: ORIGINAL SIN



Un aviso antes de empezar si has conseguido salvar a todos los inocentes del juego, entrarás en una habitación de bonus antes de enfrentarte al jefe final

Llegas al cuartel general y aparecen unos nuevos zombies transparentes Cuando te los cargas entras en el ascensor, pero al abrirse surge del interior otra pareja de enemigos

La acción pasa al ascensor, que sube al piso cincuenta En cuanto se abra la puerta, prepárate para un buen rato de acción y tiroteo

Cuando por fin llegas al laboratorio, ves que hay urnas todas las criaturas con las que te has estado enfrentando (¡angelitos!), y de la niebla surge otro de los jefes finales, el del tercer capítulo, el más cabezón de todos. Tienes que seguir la misma táctica de antes para eliminarle, pero con la particularidad de que la cabeza azul en esta ocasión también ataca.

¿Ya lo has derrotado? Ahora vas hacia la puerta de la derecha, y se te hechan encima tres tipos transparentes Cuando ya llegas al pasillo, ves dos puertas en los laterales, que se abren y dejan salir a dos enemigos que te atacan con descargas eléctricas Debes acabar primero con el que viene por la izquierda

Si rescataste a todos los inocentes, es ahora cuando podrás acceder a la habitación de los bonus En caso contrario, ya solamente te queda subir las escaleras, tener una animada charla cara a cara con Goldman, y rezar lo que sepas Por fin ha llegado el momento de que te enfrentes al último y mas temido de los jefes finales

JEFES FINALES

JEFE FINAL 1: JUDGMENT TYPE 28

Te encuentras con Krull, un grandullón cubierto con una coraza que usa una enorme hacha como arma. Su único problema es la falta de cabeza, que suple con un diablillo que le controla. Tu objetivo es dar al diablillo, pues al gigante no le puedes herir.

El diablo parte siempre desde detrás de Krull, moviéndose luego por toda la pantalla. Sólo se hace vulnerable durante los momentos en que se queda quieto (deja fijo el punto de mira sobre la cabeza de Krull para darle).

Una vez que la barra de energía se consuma en mas de tres cuartos, Krull morirá, y debes ir a por el diablillo. Coloca el punto de mira en el centro de la pantalla, porque por mucho que se mueva, siempre acaba pasando por allí.

JEFE FINAL 2: HIEROPHANT TYPE B 05

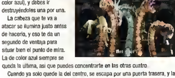
Este jefe te ataca usando tres rutinas diferentes.

Primera: abre y cierra su pecho mientras se te acerca. Su punto débil es el corazón. Cada vez que le des, dará un paso atrás.

Segunda: Cuando sólo le queda la mitad de la barra de energía, se sumerge en el agua y empieza a mandarte ejercitos de pirañas en un ataque continuo. Apunta bien, porque estos "pececillos" son difíciles de vencer.

Tercera: En esta ocasión Hierophant da unos enormes saltos y cae sobre ti. Ésta puede parecer la parte mas difícil de la batalla, pero no es así. Sitúa el punto de mira encima de la barra de energía, más o menos hacia la mitad, y dispara sin parar. Verás que ni siquiera se atreve a acercarse.

JEFE FINAL 3: TOWER TYPE 0000

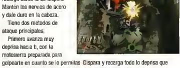


Este bicho tiene cinco cabezas (la del centro es de color azul), y debes ir destruyéndolas una por una.

La cabeza que te va a atacar se ilumina justo antes de hacerlo, y eso te da un segundo de ventaja para situar bien el punto de mira. La de color azul siempre se queda la ultima, así que puedes concentrarte en las otras cuatro.

Cuando ya solo quede la del centro, se escapa por una puerta trasera, y la perseguirás a sus dos localizaciones, una con fondo de agua y la otra con fondo de arena. La forma de deshacerte de ella es la misma en ambas: coloca el punto de mira en la parte de abajo de la pantalla y espérala. Recuerda que ésta también se ilumina antes de atacarte.

JEFE FINAL 4: STRONG TYPE 205



Con este "boss" es tan importante la velocidad de recarga como la de disparo. Mantén los nervios de acero y dale duro en la cabeza.

Tiene dos metodos de ataque principales.

Primero avanza muy deprisa hacia ti, con la motosierra preparada para golpearte en cuanto se lo permitas. Dispara y recarga todo lo deprisa que puedas para mantenerle alejado. Tu energía esta en juego.

En otro momento determinado, te lanza un cuchillo (dispárale para repeler el ataque). Luego rompe paredes y aparece de improviso: la primera vez por la izquierda, y la segunda por la derecha. Por ultimo cae desde lo alto de los muros: la unica posibilidad es que apuntes al pecho mientras cae.

JEFE FINAL 5: MAGICIAN TYPE 0

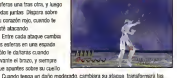
Su punto debil son las piernas, así que centra todo tu ataque en ellas.

Primero se moverá de forma aleatoria por toda la pantalla, pero siempre muy cerca del suelo. En cuanto te despistes y dejes de verle te atacará con sus garras.

Cuando le hayas causado bastante daño, se alejará un poco y atacara con unas boles de fuego. Aquí puedes defenderte, o por el contrario atacar mucho mas rapido.

Por ultimo se eleva al cielo, y desde allí ataca de forma masiva con bolas de fuego. Sitúa el punto de mira sobre él, y cuando comience a brillar (se esta recargando para su ataque), dispara lo mas deprisa que lo hayas hecho en tu vida. Con suerte, ni siquiera te tocará.

JEFE FINAL 6: EMPEROR TYPE ALPHA



Primero te lanzará cuatro esferas una tras otra, y luego todas juntas. Dispara sobre su corazón rojo, cuando te esté atacando.

Entre cada ataque cambia las esferas en una espada. Sólo le dañaras cuando levante el brazo, y siempre que apuntes sobre su cuello.

Cuando tenga un daño moderado, cambiara su ataque: transformara las esferas en todos los jefes finales anteriores. Ya sabes cómo acabar con ellos.

Después se licuará, para transformarse en una esfera roja llena de pinchos, rodeada por infinidad de esferas que giran a su alrededor. Apunta sobre la esfera roja y dispara hasta que te salga humo de los dedos. Dale todas las veces que puedas y conseguiras destruirlo. BUEN TRABAJO.

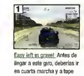
SEGA RALLY 2

Analizamos a fondo los cuatro circuitos del modo arcade, para que te conviertas en todo un campeón de rallies. El nombre de cada curva se corresponde con los avisos que te "canta" tu copiloto, y hemos utilizado el Subaru Impreza WRC con cambio manual de cuatro marchas. Lánzate a la pista, porque esta carrera la vamos a ganar.

1. DESERT

ARENA

Circuito ancho y fácil, que se puede pasar en su totalidad a tope de velocidad. La hierba y el agua te pueden hacer perder revoluciones. Evítalos a toda costa.



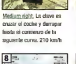
1 Easy left in gravel. Antes de llegar a este giro, deberías ir en cuarta marcha y a tope de vueltas. 190 km/h.

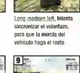
2 Long easy left. Aproxímate a la hierba del lado derecho, (sin pisarla), y cruza el coche dejándolo deslizar

3 Long medium left, water hazard. Haz contravolante para que el coche encare la recta que viene después

4 Checkpoint. Toma el salto con el Subaru recto y evita el agua que queda a la izquierda. Más de 200 km/h

5 Medium right. La clave es cruzar el coche y derrapar hasta el comienzo de la siguiente curva. 210 km/h

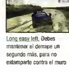




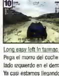
6 Long medium left. Intenta sincronizar el volantazo, para que la inercia del vehículo haga el resto

7 Crest jump, water. Esquiva los charcos haciendo una pequeña "ese" entre ellos. Ir a 225 km/h es adecuado

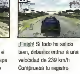
8 Easy right. Sin problemas, es abierta y ancha. Cuida la salida, donde hay unas vallas muy bien puestas



9 Long easy left. Debes mantener el derrape un segundo más, para no estamparte contra el muro



10 Long easy left in tarmac. Pega el morro del coche al lado izquierdo en el derrape. Ya casi estamos llegando



11 ¡Finish! Si todo ha salido bien, deberías entrar a una velocidad de 239 km/h. Comprueba tu registro

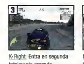
2. MOUNTAIN

GRAVILLA

El recorrido es fácil de completar, pero no es nada sencillo hacerlo rápido. Alterna un breve tramo de asfalto con otros de gravilla suelta. Es indispensable hacer un buen tiempo en la primera parte, ya que al final se pueden cometer errores en sus reviradas curvas.

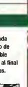
1 Easy right in tarmac. Puedes pasarla a tope de velocidad y metiendo la cuarta marcha antes de llegar. Al salir hay un estrechamiento

2 Easy left. Una curva de trámite para enfrentarnos a la dos más complicadas de 90 grados que llegan a continuación. 215 km/h



3 K-Right. Entra en segunda totalmente cruzado, apoyando la parte trasera del vehículo en el límite de la pista si fuera necesario

4 K-Right. Se puede pasar en tercera y a tope de revoluciones, pero cruzando el coche con un volantazo brusco y frenando algo



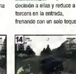
5 Medium right in gravel. Reduce a tercera a la entrada a la curva, con el fin de conseguir fuerza para la salida. 215 km/h es ideal

6 Very long easy left. Sin problemas. Pásala a tope y derrapando ligeramente. A la salida de esta curva pasas un "Checkpoint".

7 Hairpin right. Reduce a segunda unos metros antes de llegar y cruza el coche de golpe. Frena un poco y mete tercera nada mas salir

8 Easy left. Al venir de tercera, la velocidad oscilará alrededor de 195 km/h. Una potencia adecuada para cruzarla sin problemas

9 S-Corner. Medium left. Medium right. Dirígete con decisión a ellas y reduce a tercera en la entrada, frenando con un solo toque



10 Medium right. Curva de trámite, muy rapida y cuesta abajo. Se puede negociar en cuarta velocidad, a tope y sin tocar el freno para nada

11 Open hairpin left. La clave es mantener el coche cruzado un segundo más de lo habitual, ya que es más larga de lo que parece

12 Long medium right. En cuarta antes de llegar y sin bajar las marchas en lo que queda de recorrido. Un buen derrape y por el centro

13 Long easy right in gravel. Igual que la curva anterior, pero poniendo especial atención a la diferencia de derrape por la arenilla.

14 Medium left. El ultimo obstaculo hasta la linea de meta. Pega el morro del coche al lado izquierdo y pásala a toda castaña.

3. SNOWY

NIEVE

Es muy importante mantenerse dentro de los márgenes del trazado todo el tiempo, aun a costa de sacrificar algo de velocidad. Los derrapes duran más tiempo, y les debes dar menor angulo, porque el hielo hace que recorras una distancia mayor.

1 Long easy right. Conduce por el asfalto y dale un angulo pequeño al derrape, ya que la curva se cierra un poco a la salida.

2 Very, very long easy left. Primera toma de contacto de los neumáticos con el hielo. Pasala en tercera a unos 200 km/h.

3 S-Corner: Easy right, Easy left. Un buen truco para pasarla es meter tu rueda delantera izquierda en el surco que forma la calzada.

4 Long medium left. Acelera al máximo. Aproxímate por el lado derecho, y no estaría de mas que te apoyases un poco en la nieve.

5 Medium right. Este giro se toma con el coche en derrape todo el tiempo, y evitando que la inercia te mande contra la valla.

6 Medium right. Nada mas salir está el " Checkpoint". A partir de allí debes colocar tu coche en el lado derecho, para afrontar la horquilla.

7 Long K-Left. Tomala en tercera y luego suelta el acelerador. En cuanto veas la salida, vuelve a cuarta. Es necesario tocar el freno.

8 Easy left. Despues del infierno que acabas de pasar en la curva anterior en esta puedes recuperar tiempo. 200 km/h.

9 Hairpin right. El peor giro del circuito. En segunda y con mucho tacto en el derrape. Recupera la posición y mete cuarta.

10 Easy left. Una curva muy facil para relajarte un poco. Tampoco te descuides demasiado, pero la pasaras casi sin darte cuenta.

11 Very, very long medium left. Aproximate por la derecha y dale un angulo muy bajo al derrape. 195 km/h es la velocidad correcta.

12 Crest jump. Un salto que puedes dar a 207 km/h. Lo único a tener en cuenta es que lo afrontes con el coche centrado en la pista.

13 Crest jump. Los dos estan seguidos. Es la zona ideal para machacar el reloj, si consigues que el coche no pierda el control. 213 km/h.

14 S-Corner, Medium left, Medium right. De vuelta al asfalto. En mitad del primer giro debes prepararte ya para el segundo.

4. RIVIERA

ASFALTO

Circuito muy rápido en todo su recorrido. Todo el piso es de asfalto, y eso se agradece en la forma de comportarse del coche. Un par de curvas cerradísimas exigirán que utilices todos tus reflejos y pericia al volante.

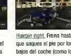
Medium right. Esta curva solo te la canta tu copiloto en caso de que des mas de una vuelta. Abierta y fácil.

Second Lap, Medium right. Debes entrar a 220 km/h , y salir a 188 km/h en tercera. Aproxímate por la derecha

Hairpin right. En este giro es absolutamente necesario entrar en segunda y tocando el freno. 120 km/h

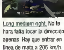
S-Corner, Medium left, Medium right. Velocidad 200 km/h. Pasa pegado a la izquierda del primer giro.

S-Corner, Medium right, Medium left. Colócate en el lado derecho de la calzada. La primera es muy cerrada.



Hairpin right. Frena hasta que saques el pie por los bajos del coche (como los Picapiedra). Sal en tercera.

K-Right. Otra curvita que se las trae, aunque mucho más suave que la anterior. En tercera, y a 175 km/h



Long medium right. No te hará falta tocar la dirección apenas. Hay que entrar en línea de meta a 206 km/h

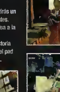
Aero Wings

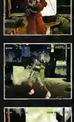
En la pantalla inicial en que aparece "Press Start Button", si mantienes pulsados los gatillos Derecho e Izquierdo a la vez que pulsas el botón Start, se desbloqueará un nuevo modo de juego el Modo Exhibición. Aquí podrás elegir entre todos los diferentes niveles de juego, así como todos los aviones ¿Hay quien dé más?

Power Stone

TRES TRUCOS PARA LUCHAR MEJOR

- Si seleccionas personaje con el botón B, vestirás un traje distinto y cambiará el orden de los combates.
- Para que desaparezca el menú de pausa, pulsa a la vez los botones X e Y.
- Cuando ganas un asalto y sale la pose de victoria de tu personaje, puedes mover la cámara con el pad direccional, y acercar la cámara con el botón A.





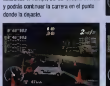
Sega Rally 2

ZONA SECRETA EN LA RIVIERA

El circuito Riviera tiene una zona secreta de bonus en el modo Arcade

Poco antes de finalizar la primera vuelta del circuito, en la ultima curva te encontrarás dos conos rojos en el lado izquierdo de la pista Si los tiras, se oirán dos sonidos característicos que te indican que se ha abierto el tramo secreto Haz un giro de 180 grados rápidamente, y encontrarás a mano derecha una entrada (no es muy fácil de ver)

Ahora dispones de 30 segundos extra para tirar todos los conos que puedas y conseguir puntos Cuando se te esté acabando el tiempo, sal del circuito secreto y podrás continuar la carrera en el punto donde la dejaste.



Virtua Striker 2

EL EQUIPO MÁS DIVERTIDO

Aunque no ganes muchos partidos con él, te vas a hartar de reír con los integrantes de este equipo.

En Modo Arcade, en la pantalla de selección de equipo, colócate sobre Yugoslavia, USA, Corea e Italia, y pulsa Start cuando se iluminen.

En la esquina superior izquierda aparecerá el nuevo equipo MVP YUKICHAN Ahora ya puedes seleccionarlo con el botón A ¡Mamá, ven a ver esto!

Virtua Fighter 3tb

JUGAR CON DURAL

♦ Para seleccionar a Dural, un personaje metálico, tienes que pulsar en la pantalla de selección de personaje: Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda. Pulsa después Start y podrás jugar con Dural en cualquier modo de juego.

PAUSA LIMPIA

➜ Cuando pausas el juego aparece en el medio de la pantalla un cartel que dice "Player 1 Pause". Para que desaparezca este texto y puedas ver la imagen limpia, simplemente pulsa a la vez los botones X e Y.

AHORA LUCHAS TÚ CONTRA EL ABECEDARIO

♦ Con este truco lucharás contra un enemigo formado por letras y dos peligrosos puños (cuidado, que a pesar de su patética imagen es más duro de lo que parece).

Dispones de 20 segundos para hacer lo siguiente: en la pantalla de selección de personajes, colócate sobre Akira y pulsa Start; a continuación, ponte sobre Lau y pulsa Start; por último, sitúate encima de Pai y pulsa Start. Selecciona el personaje con el que quieres jugar y pulsa el botón A.

EL MUÑECO DE NIEVE DE SHUN

➜ Este truco es más sencillo en Modo Versus. Selecciona a Shun para pelear contra cualquier otro oponente y elige el escenario del desierto.

Aquí comienza realmente el truco: tienes que vencer a tu rival, pero asegurándote de que en el momento del K.O., Shun esté frente al sol (es decir, que tras su espalda esté la parte oscura del escenario). Si lo has hecho correctamente, cuando la cámara comience a girar alrededor de Shun en su bailecillo de victoria, aparecerá un muñeco de nieve tras él, en la parte más oscura del escenario. ¡Y encima no se derrite nunca!

CAMBIO DE VESTUARIO

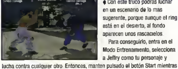
➜ Para poder alternar diferentes vestuarios de los personajes, mantén pulsado el botón Start antes de seleccionarlos con el botón A.

UN ALFABETO DURO DE PELAR

♦ Con este truco podrás jugar siendo ¡las letras del alfabeto! (¿estará nuestra insigne "ñ"?). Ten cuidado, porque si te atizan bien, harán contigo una verdadera sopa de letras (y esto no es una metáfora).

En la pantalla de selección de personaje, ponte sobre Akira y pulsa Start; colócate a continuación sobre Lion y vuelve a pulsar Start; por último, enciende a Pai y pulsa Start otra vez. Ahora, selecciona el personaje que quieras (da igual) y pulsa el botón A.

RASCACIELOS EN EL DESIERTO



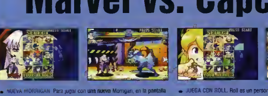
♦ Con este truco podrás luchar en un escenario de lo más sugerente, porque aunque el ring está en el desierto, al fondo aparecen unos rascacielos.

Para conseguirlo, entra en el Modo Entrenamiento, selecciona a Jeffry como tu personaje y lucha contra cualquier otro. Entonces, mantén pulsado el botón Start mientras seleccionas el escenario del desierto y disfruta del paisaje.

EL AMOR SECRETO DE PAI

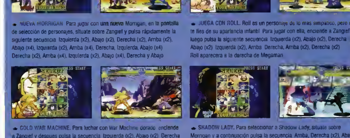
➜ Si luchando con Pai logras vencer a Akira en el escenario de éste (el gimnasio de artes marciales), conseguirás una pose victoriosa secreta de Pai en la que lanza un beso a Akira y después le hace burla.

Marvel vs. Capcom



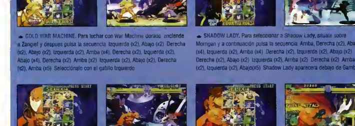
NUEVA MORRIGAN. Para jugar con una nueva Morrigan, en la pantalla de selección de personajes, sitúate sobre Zangief y pulsa rápidamente la siguiente secuencia: Izquierda (x2), Abajo (x2), Derecha (x2), Arriba (x2), Abajo (x4), Izquierda (x2), Arriba (x4), Derecha, Izquierda, Abajo (x4) Derecha (x2), Arriba (x4), Izquierda (x2), Abajo (x4), Derecha y Abajo

JUEGA CON ROLL. Roll es un personaje de lo más simpático, pero no te fíes de su apariencia infantil. Para jugar con ella, enciende a Zangief y luego pulsa la siguiente secuencia: Izquierda (x2), Abajo (x2), Derecha (x2), Abajo (x2) Izquierda (x2), Arriba, Derecha, Arriba (x2), Derecha (x2). Roll aparecerá a la derecha de Megaman.



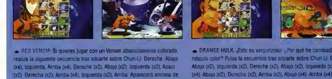
GOLD WAR MACHINE. Para luchar con War Machine dorado, enciende a Zangief y después pulsa la secuencia: Izquierda (x2), Abajo (x2) Derecha (x2), Abajo (x2), Izquierda (x2), Arriba (x4), Derecha (x2), Izquierda (x2), Abajo (x4), Derecha (x2) Arriba (x2) Izquierda (x2), Abajo (x2), Derecha (x2), Arriba (x5). Selecciónalo con el gatillo izquierdo.

SHADOW LADY. Para seleccionar a Shadow Lady, sitúate sobre Morrigan y a continuación pulsa la secuencia: Arriba, Derecha (x2), Abajo (x4), Izquierda (x2), Arriba (x4) Derecha (x2), Izquierda (x2), Abajo (x2) Derecha (x2), Abajo (x2) Izquierda (x2), Arriba (x2) Derecha (x2) Arriba (x2), Izquierda (x2), Abajo(x5). Shadow Lady aparecerá debajo de Gambit.



RED VENOM. Si quieres jugar con un Venom absolutamente colorado, realiza la siguiente secuencia tras situarte sobre Chun-Li: Derecha, Abajo (x4), Izquierda, Arriba (x4), Derecha (x2), Abajo (x2) Izquierda (x2), Abajo (x2) Derecha (x2), Arriba (x4), Izquierda (x2), Arriba. Aparecerá encima de Chun-Li y para seleccionarlo debes pulsar el gatillo izquierdo.

ORANGE HULK. ¡Esto es vergonzoso! ¿Por qué he cambiado a este ridículo color? Pulsa la secuencia tras situarte sobre Chun Li: Derecha (x2), Abajo (x2), Izquierda (x2), Derecha (x2), Abajo (x2), Izquierda (x2), Arriba (x4) Abajo (x2), Derecha (x2), Arriba (x2), Abajo (x4) Arriba (x4), Izquierda, Arriba. Aparecerá sobre Ryu y para seleccionarlo, pulsa el gatillo izquierdo.



PAUSA LIMPIA. «Marvel Vs Capcom» puede llegar a tener una velocidad de vértigo, por lo que a veces te vendrá bien poder pausar el juego, ver tranquilamente la escena y pensar en tu próximo ataque. Pulsa a la vez los botones X e Y para que desaparezcan el texto y la niebla.

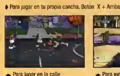
CAMBIO DE ORDEN DE LOS PERSONAJES: Una vez seleccionados los dos personajes de tu equipo, mantén pulsados los botones X, Y y el gatillo izquierdo durante la pantalla Versus. Cuando dé comienzo el asalto, empezarás luchando con el personaje que elegiste en segundo lugar.

NBA Show Time

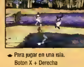
SELECCIÓN DE CANCHAS:

Para seleccionar la cancha en que vas a jugar, nada más elegir tu equipo y sus dos miembros, mantén pulsados los botones que te indicamos aquí. Tienes seis pistas diferentes para elegir. Si haces el truco correctamente, escucharás un sonido de confirmación.

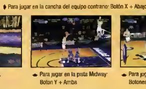
- Para jugar en tu propia cancha. Botón X + Arriba
- Para jugar en la cancha del equipo contrario: Botón X + Abajo



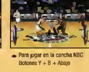
Para jugar en la calle. Botón X + Izquierda



Para jugar en una isla. Botón X + Derecha



Para jugar en la pista Midway: Botón Y + Arriba



Para jugar en la cancha NBC. Botones Y + B + Abajo

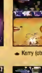
CÓDIGOS PARA JUGAR CON PERSONAJES SECRETOS:

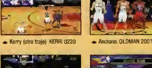
Además de jugar con los equipos y las estrellas de la liga americana, «NBA Showtime» también nos ofrece la posibilidad de fichar a algunos de los jugadores más increíbles que hayan pisado nunca una cancha de baloncesto. Para descubrir a estos personajes secretos, lo único que tienes que hacer es introducir su nombre y el PIN que te damos a continuación. Como muestra te ofrecemos también algunas imágenes.

- Mascota de Denver Nuggets: ROCKY 0201
- Mascota de Houston Rockets: TURBO 1111
- Mascota de Indiana Pacers: BOOMER 0604
- Mascota de New Jersey Nets: SLY 6765
- Mascota de Phoenix Suns: GORILA 0314
- Mascota de Seattle Sonics: SASQUA 7785
- Islah Thomas: THOMAS 1111
- Kerry, la chica rubia: KERRI 1111
- Lia, la chica morena: LIA 0712
- Árbitro: THEREF 7777
- Globber Trotter: RETRO 1970
- Caballo Blanco: HORSE 1966

Payaso: CRISPY 2084

Marciano grande: BIGGY 0958





Kerry (otro traje): KERRI 0220

Anciano: OLDMAN 2001

Calabaza: JACKO 1031

Mascota Hornets: HORNET 1105

Marciano verde: SMALLS 0856

Caballo Pinto: PINTO 1966

Perro Huskie: NIKKO 666

Mascota Atlanta: HAWK 0322

Mago: THEWIZ 1136

Mascota Toronto: RAPTOR 1020

SNOWBOARD
surf sobre la nieve

Es invierno, hace un frío que pela, las estaciones de esquí están llenas de nieve... y tus partidas con «Snow Surfers» te han metido en el cuerpo la pasión por el snowboard. Si estás decidido a practicar este deporte, pero no sabes cómo ponerte en marcha, nosotros te echamos una mano.

El snowboard se ha convertido en el deporte invernal mas popular entre la gente joven Frente a la "seriedad" del esquí de toda la vida, surfear sobre la nieve nos ofrece velocidad, acrobacias, cierto componente de riesgo, y también un estilo de vida asociado a una forma de vestir, un tipo de música, etc. muy determinados.

Además, deslizarse sobre una tabla tiene la ventaja de que es más fácil que mantener el equilibrio sobre unos esquís, y el riesgo de lesión en las rodillas es menor, porque no hay posibilidad de que nos pisemos un esquí con el otro y acabemos dándonos el batacazo del siglo (o del milenio, o de lo que sea) Por el contrario, las lesiones de clavícula y muñeca sí que son más frecuentes en este deporte

Básicamente, la técnica del snowboard consiste en deslizarse siempre sobre uno de los cantos de la tabla, inclinandonos a un lado o al otro para girar aprovechando el peso de nuestro cuerpo Si en algún momento decidimos utilizar toda la superficie de la tabla en vez de los bordes, estaremos presentando una candidatura perfecta para probar que tal se está tumbado sobre la pista.

Otra de las ventajas del snowboard es que se puede practicar sobre más tipos de nieve diferentes, aunque también es importante saber que el hielo es el mayor enemigo de los surferos Como en todo, serán nuestra pericia y nuestro sentido común los que nos dicten por qué terreno nos metemos, y por dónde nos vamos a tirar Y es que aunque fotos como las que os mostramos en estas páginas son muy espectaculares, debemos tener muy claro que se necesita ser todo un experto para emular a los surferos que las protagonizan

Pero bueno, si se os ha metido el gusanillo en el cuerpo, todo es cuestión de que os pongáis a entrenar a tope y disfrutéis de las intensas emociones que ofrece este deporte

¿Qué modalidad prefieres?

◆ **ALPINO:** Es similar a las competiciones de esquí tradicional. Podemos hacer eslálom, eslálom paralelo, descensos, etc. Se utiliza bota dura para practicarlo.

◆ **FREE STYLE:** Es el más parecido al skateboard. Se practica dentro de un snowpark en el que hay rampas, barandillas, tubos de halfpipe, etc., donde aprovechamos el impulso para hacer todo tipo de saltos y piruetas. Se practica con bota blanda.

◆ **FREE RIDE:** Es la modalidad fuera de pista, en la que subimos a zonas inaccesibles donde no llegan los remontes. También es la más arriesgada de todas, porque descendemos por zonas vírgenes en las que nos podemos encontrar piedras, grietas e incluso aludes de nieve. Sólo recomendable para expertos. Se practica con bota blanda.

¿Qué necesitas para hacer snowboard?

El equipo imprescindible que necesitamos para comenzar a hacer snowboard es el siguiente:

◆ **TABLA:** Se utiliza una distinta para cada modalidad. Las alpinas, por ejemplo, son más largas y estrechas que las demás. Sus precios varían según la marca o el material con que estén fabricadas, y pueden oscilar desde las 40.000 hasta las 110.000 pesetas las de mejor calidad.

◆ **BOTAS:** Pueden ser duras o blandas, según la modalidad que vayamos a practicar. Las hay desde 15.000 a 40.000 pesetas.

◆ **FIJACIONES:** Su precio oscila entre 12.000 y 30.000 pesetas.

◆ **PANTALONES:** Desde 10.000 a 35.000 pesetas.

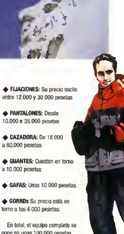
◆ **CAZADORA:** De 18.000 a 60.000 pesetas.

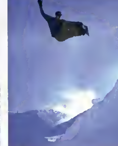
◆ **GUANTES:** Cuestan en torno a 10.000 pesetas.

◆ **GAFAS:** Unas 10.000 pesetas.

◆ **GORRO:** Su precio está en torno a las 4.000 pesetas.

En total, el equipo completo se pone en unas 100.000 pesetas, aunque siempre queda la opción de alquilarlo en la estación de esquí.





¿Dónde se puede hacer "snow"?

Hacer snowboard es posible hoy en día en cualquier estación de esquí

En España, las mejor preparadas para practicarlo son Sierra Nevada (Granada) y Baqueira Beret (Lleida), aunque también es un deporte que pega fuerte en otras como Astún (Huesca) y Boi Tahüll (Lleida)

Si somos unos principiantes y todavía no sabemos casi ni mantenernos en pie, lo más recomendable es que nos apuntemos a un cursillo, donde nos enseñarán la técnica básica.

Para que os hagáis una idea, los precios de los cursos que imparte la Escuela Española de Esquí en la estación de Sierra Nevada (teléfono 958 48 01 68) son los siguientes.

◆ **CLASES DE 5 DÍAS** para grupos de mas de 3 alumnos (de 10 a 1, lunes a viernes) Temporada alta, 15 500 pesetas Temporada media, 13 500 pesetas

◆ **CLASES PARTICULARES:** 3 700 pesetas la hora.

Diccionario para principiantes

El snowboard es un deporte en el que se utilizan bastantes términos tecnicos, y muchos tienen que ver con las acrobacias, al estilo de las que se hacen en el skateboard Estos son algunos términos básicos

◆ **NOSE:** Parte delantera de la tabla.

◆ **TAIL:** Parte trasera de la tabla

◆ **GOOFY:** Montar llevando el pie derecho más adelantado

◆ **REGULAR:** Montar con el pie izquierdo delante

◆ **TAIL GRAB:** Agarrar en pleno salto la parte posterior de nuestra tabla.

◆ **METHOD:** Agarrar durante un salto la tabla por el canto situado a nuestra espalda.

◆ **360º:** Dar una vuelta completa en medio de un salto Si conseguimos dar mas de una vuelta, podemos hacer un 540º, 720º e incluso un 1080º, aunque esto supone dar 3 vueltas completas, una proeza sólo al alcance de algunos profesionales

Snow Surfers: para entrenar en tu Dreamcast

Una moda tan juvenil como la del snowboard también pega con fuerza en el mundo de las consolas, y por supuesto, ya ha llegado a Dreamcast.

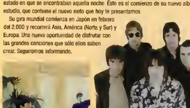
Si os gusta este deporte, pero no os atrevéis a probarlo en vivo y en directo, siempre os queda la opción de llevaros a casa «Snow Surfers» y lanzaros por las empinadas pendientes de sus circuitos, realizar las mas arriesgadas piruetas en el divertido modo "Super Pipe", o pillar a un amigo por banda y competir contra el a pantalla partida

El juego lo distribuye Sega, ha sido programado por la compañía EUP Systems (los mismos creadores de «Cool Boarders») y cuesta 8 990 pesetas

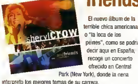
OASIS
"Go let it out"

Esta gente está arrasando en medio planeta. En un pub de Londres (y en un estado no demasiado sobrio) los chicos de Oasis se fijaron en la nueva moneda de 2 libras y en la inscripcion que lleva en el canto con la frase de Isaac Newton "Standing On The Shoulders Of Giants" Inspirados, lo apuntan en un paquete de cigarrillos para que de nombre a su trabajo, aunque finalmente cambió un poco el titulo debido al lamentable estado en que se encontraban aquella noche Éste es el comienzo de su nuevo album de estudio, que contiene el nuevo exito que hoy te presentamos

Su gira mundial comienza en Japón en febrero del 2.000 y recorrerá Asia, América (Norte y Sur) y Europa. Una nueva oportunidad de disfrutar con las grandes canciones que sólo ellos saben crear. Seguiremos informando.



Sheryl Crow and friends

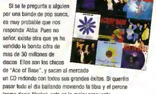


El nuevo álbum de la terrible chica americana, o "la loca de los peines", como se podria decir aqui en España, recoge un concierto ofrecido en Central Park (New York), donde la nena interpreto los mejores temas de su carrera.

Esta vez estuvo acompañada por algunos invitados de lujo, como Eric Clapton, Keith Richards, Bill Murray y Stevie Nicks, entre otros La versión de "All I Wanna Do", con una duración de más de seis minutos, es memorable.

♦***A la venta:*** *19 de Enero.*

Ace of Base: The Singles of the 90´S



Si se le pregunta a alguien por una bande de pop sueca, es muy probable que nos responda Abba Pues no señor, existe otra que ya ha vendido la bonita cifra de mas de 30 millones de discos Ellos son los chicos de "Ace of Base", y sacan al mercado un CD redondo con todos sus grandes éxitos. Si queréis pasar todo el dia bailando moviendo la tibia y el perone (como decia Alaska), esta es la mejor propuesta

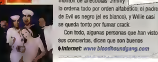
♦***A la venta:*** *24 de Enero*

CHRISTINA Aguilera

Christina es norteamericana (aunque su nombre pueda engañar), y su extraordinaria voz hizo que mucha gente se fijase en ella (a los 10 años ya cantaba el himno de los EEUU en eventos deportivos)

Su primer single, "Gente in A Bottle", alcanzo el número 1 en 20 paises, y estuvo 6 semanas en el primer puesto de las listas de venta en España. Ahora, con su segundo single "What A Girl Wants", que sale a la venta a principios de febrero, demuestra su calibre musical al tratarse de un tema que pone a prueba la voz de cualquiera.

Bloodhound Gang
"Hooray For Boobies"



Escuchando el nuevo disco de estos personajes tan solo una vez, queda claro que "Bloodhound Gang" son unos pintas de cuidado

Estos cinco tarados tienen un montón de anécdotas Jimmy lo ordena todo por orden alfabético, el padre de Evil es negro (el es blanco), y Willie casi se queda tonto por fumar crack.

Con todo, algunas personas que han visto sus conciertos, dicen que son buenos

♦***Internet:*** *www.bloodhoundgang.com*

El coleccionista de huesos

Dime qué coleccionas...

Intriga, sobrecogimiento, turbación y miedo del bueno es lo que nos espera en esta nueva película de suspense, que trata sobre un asesino en serie que colecciona huesos de sus víctimas (que aficiones tan raras tienen algunos).

Un elemento peligroso realiza brutales asesinatos, y después deja mensajes encriptados en la escena del crimen. Solamente un inteligente detective minusválido y una policía experimentada en la vida callejera son capaces de comprender un poco la diabólica mente del perturbado. Pero a este asesino nada ni nadie pueden detenerle, y continuará matando una y otra vez...

La película cuenta con un reparto de actores encabezado por Denzel Washington, que borda el papel del detective postrado en una cama.

La trama de "El coleccionista de huesos" está basada en una inquietante novela de Jeffery Deaver que se ha convertido uno de los libros mas vendidos de la temporada en EEUU, y ha sido llevada a la gran pantalla con gran maestría por un desconocido pero iluminado director: Phillip Noyce.

Así que ya lo sabéis: andad con cuidado, porque la cosa se pone más seria de lo que puede parecer, y ahora nadie está a salvo en la ciudad.

♦*Estreno: 4 de Febrero*

♦*Internet: www.thebonecollector.com*

Manga Films

Novedades en video

Desde mediados de enero tenemos nuevos lanzamientos en vídeo de "Manga Films".

"Lamu: La Pequeña Extraterrestre", es el primero de cinco capítulos de una serie creada por Rumiko Takahashi. Otra de ellas es "Pretty Sammy 2", que narra las nuevas aventuras de unas jóvenes que luchan por el bien.

Por último, "Year of the Horse" es un documental que narra la gira de Neil Young & Crazy Horse en 1996. Una peli muy interesante para todos los aficionados a esta gente y al buen rock.

MUÉRETE BONITA

El 90% de las chicas que se presentan a los concursos de belleza tiene un coeficiente de inteligencia muy bajo. Esto no lo decimos nosotros, es lo que se plantea en la película "Muérete bonita", que hurga en la trastienda de los concursos de aspirantes a "miss cualquier cosa".

Entre los miembros del jurado de este certamen hay un pederasta (consultar diccionario) o la anterior ganadora (que va en silla de ruedas, porque está anoréxica perdida), y por si fuera poco, además resulta que las candidatas de este concurso son casi todas feísimas.

Si "Algo pasa con Mary" se podía catalogar de políticamente incorrecta, tendremos que empezar a pensar en un nuevo calificativo para esta película.

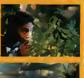
♦*Estreno: Febrero*

Marihuana, el sótano maldito

Por favor, no te fumes todo lo que veas

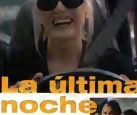
El guión exacto de esta película, que ha sido seleccionada para el próximo festival de Sundance, es todo un misterio, y mucho nos tememos que sus productores han querido que sea así para mantener el interés.

Lo único que se sabe es que la acción está localizada en una ciudad universitaria de Nueva Zelanda, y que la acción se sitúa en una casa abandonada. En esta mansión, unos jóvenes ciertamente desarrapados se convierten en "amantes" de la marihuana durante una semana.



Pero tal vez la cosa se tuerza y ocurra un crimen que aparentemente sólo puede ser cosa de profesionales.

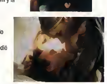
Estreno: *Mediados de febrero*



La última noche

Esta es la historia de una de esas peligrosas noches de fiestas, sexo, drogas y Rock' n' Roll, pero esta vez ocurre algo muy desagradable.

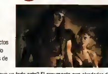
Son cuatro amigas hablando de hombres, cuatro amigos hablando de mujeres. Los dos grupos no tardan en conocerse, la noche es joven y la pasión se desborda.



A la mañana siguiente, ninguno de ellos sabe exactamente qué ha pasado con el resto, intentando descubrir qué narices sucedió anoche, la oscura y desconcertante palabra "violación" aparece de improviso en sus vidas.

El corazón del guerrero

El cine español, hecho igual que en Hollywood



Fernando Ramallo, Santiago Segura y Neus Asensi son los protagonistas de una película que quizá tenga los efectos digitales más "currados" y complejos que se han realizado hasta hoy en día en el cine español. No en vano, son más de 130 planos tratados con la última tecnología durante 9 meses los que avalan a "El corazón del guerrero". ¿Y de qué va todo esto? El argumento gira alrededor de un chico con una imaginación desbordante, que juega partidas a un juego de rol con sus amigos todas las noches. En un momento dado, decide que la vida de su personaje en el tablero resulta mejor que la suya propia, y ambas comienzan a entrelazarse de una forma fantástica.

Estreno: *21 de Enero*

Internet: *www.elcorazondelguerrero.com*

DVD.GO

DVD.GO es una tienda online especializada en la venta de películas en formato DVD.

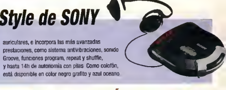
El principal aliciente que nos ofrecen en su web, radica en que poseen el catálogo más extenso de películas en este soporte que se puede encontrar ahora mismo en nuestro país. Además, próximamente tiene previsto sumar también juegos para este formato. De hecho, ya es posible adquirir clásicos de la talla de «Dragon's Lair» y «Baldur's Gate».

Internet: *www.dvdgo.com*

Nueva gama Street Style de SONY

La mejor música portátil

Sony apuesta por una nueva gama basada en la comodidad y en un diseño absolutamente rompedor y al tiempo práctico con el Discman Street Style (D-ES55).
En el mismo aparato nos ofrece discman, walkman y auriculares, e incorpora las más avanzadas prestaciones, como sistema antivibraciones, sonido Groove, funciones program, repeat y shuffle, y hasta 14h de autonomía con pilas. Como colofón, está disponible en color negro grafito y azul oceano.



Pequeña pero matona

Dentro de su interesante gama de microcadenas Hi-Fi, Sanyo nos ofrece este sencillo equipo, que consta de CD programable, sintonizador digital con 40 presintonías y RDS (Radio Data System), y platina de cassette con control full logic y auto-reverse.

Si estáis interesados en ella, tomad nota, pues lo más interesante de todo es que presenta una excelente relación calidad/precio, que convierte a esta microcadena en una de las más competitivas del mercado. Ya no tenéis excusa para jubilar ese equipo de música cochambroso que heredasteis de cuando vuestros padres bailaban el twist.

P.V.P.: *29.900 ptas. (IVA incluido)*
Internet: *www.sanyo.es*

RADIO ECOLÓGICA DE SANYO

Para escucharla sin pilas

A lo mejor no vamos solucionar lo de la capa de Ozono, pero por lo menos pondremos nuestro propio granito de arena utilizando esta radio tan peculiar, que nos llevará a los tiempos en que nuestros abuelos daban cuerda al gramofono. Con una calidad de sonido del nuevo milenio, este aparato de radio funciona con cuerda (un minuto de carga puede suponer un funcionamiento de una media hora, y la carga total nos dará 12 horas de funcionamiento).

Además, para los más vagos, lleva pilas recargables incorporadas (con toma de corriente exterior para su recarga) y auriculares. Un último dato a tener en cuenta es que si os perdéis con ella en el campo, podréis utilizar su linterna y su señal acústica de emergencia.

NOKIA 3210

El nuevo móvil que Nokia pone en circulación tiene un eslogan que le viene al pelo: "Divertido por fuera, serio por dentro".

Y es que este pequeño teléfono, de tan solo 151 gramos de peso, tiene un diseño atractivo y se puede adquirir en cinco divertidos colores. Pero son sus prestaciones las que hacen del Nokia 3210 el móvil ideal para mucha gente: menús en 35 idiomas, 40 melodías diferentes con 10 niveles de volumen, juegos, alarma, calculadora... Y no seguimos porque no nos caben más.

MZ-R90 de SONY

El grabador de MD más pequeño

Extraplano, y con el tamaño de cualquier otro MiniDisc, Sony acaba de incorporar un nuevo grabador a su gama de MD Walkman. Se trata del MZ-R90, un moderno aparato que va a permitir que confeccionemos recopilaciones propias de nuestros temas favoritos.

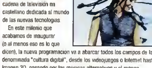
Además, contará con la función "Join Text", que nos permitirá, con ayuda de un cable opcional, transferir todos los datos de un CD (incluso si tiene grabado algún tipo de texto) a un MD de manera automática.

Así no tendremos excusa para irnos con la música a otra parte (es decir, a donde de verdad queramos).

AGENDA

TELEVISIÓN

Canal C:

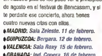


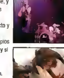
"Canal C" es la primera cadena de televisión en castellano dedicada al mundo de las nuevas tecnologías. En este milenio que acabamos de inaugurar (o al menos eso es lo que dicen), la nueva programación va a abarcar todos los campos de la denominada "cultura digital", desde los videojuegos o Internet hasta la imagen 3D, pasando por las músicas alternativas y el manga.

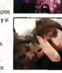
En total, son hasta 15 programas monotemáticos que tratan la información desde una visión moderna y desenfadada, algunos de ellos con tanto prestigio dentro del mundillo como O O.F. 6, w@w@w@ o Antipop. Podéis seguirlos todos en Canal Satélite Digital.

CONCIERTO

Ocean Colour Scene







Desde sus comienzos en el año 92, Steve y compañía han vendido todo lo vendible, y son habituales de todas las emisoras de radio que se precien de serlo.

A estos muchachos les gusta el directo y casi siempre están de gira por Europa. En nuestro país se les pudo ver a principios de agosto en el festival de Benicassim, y si te perdiste ese concierto, ahora tienes cuatro nuevas citas con ellos.

- ***MADRID:*** ***Sala Zeleste. 11 de febrero.***
- ***GUIPUZCOA:*** ***Bergara. 12 de febrero.***
- ***VALENCIA:*** ***Sala Roxy. 15 de febrero.***
- ***GRANADA:*** ***Ind. Copera. 16 de febrero.***

LIBROS

El testamento de Judas

¿Qué ocurriría si se descubriese un antiguo pergamino, escrito de puño y letra por el mismo Jesucristo, con todo lujo de detalles sobre sus pensamientos y creencias radicales que difieren totalmente de lo aceptado por la tradición católica?

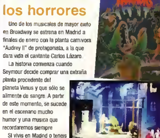
Por supuesto, el mundo entero sufriría un tremendo shock, y habría mucha gente interesada en que ese descubrimiento tan explosivo jamás llegase a ver la luz.

Esta interesante trama es la que nos propone el escritor irlandés Daniel Easterman, y en ella se mezclan conspiraciones vaticanas y redes de espionaje, todo ello englobado en una opresiva atmósfera donde la realidad y la ficción se mezclan de forma espeluznante.

- ***Autor:*** ***Daniel Easterman.***
- ***Editorial:*** ***Planeta.***

MUSICALES

La tienda de los horrores



Uno de los musicales de mayor éxito en Broadway se estrena en Madrid a finales de enero con la planta carnívora "Audrey II" de protagonista, a la que dará vida el cantante Carlos Lázaro.

La historia comienza cuando Seymour decide comprar una extraña planta procedente del planeta Venus y que sólo se alimente de sangre. A partir de este momento, se sucede en el escenario mucho humor y una música que recordaremos siempre.

Si vivís en Madrid o tenéis pensado visitar la ciudad, no podéis perderos esta obra.

CONCIERTO

Rage Against The Machine

Su música es una mezcla de punk, hard rock y rap, y sus influencias van desde Bad Brains a Malcom X, pasando por gente tan mítica como los Clash.

Hace menos de dos años que hicieron su primera aparición en público en una fiesta privada de Orange County, y desde entonces esta banda de Los Angeles siempre se ha rodeado de una tormentosa expectación.

Su sonido es producto de guitarras, bajos y baterías sin samplers, teclados ni sintetizadores, y según el Billboard, RATM deben ser considerados como una de las bandas más originales y virtuosas del rock en USA en la actualidad.

- ***SAN SEBASTIÁN:*** ***Plaza de toros de Illumbe. 13 de febrero.***
- ***MADRID (LEGANÉS):*** ***Plaza de toros La Cubierta. 14 de febrero.***
- ***BARCELONA:*** ***Palau Dels Esports. 15 de febrero.***

Ofertas válidas hasta fin de existencias

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 8 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones 2. Edif. Fuster-Jupiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 26 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 969 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme s/n ✆934 656 876
Barberà del Vallès C.C. Baricentro Local 37 A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristòfor 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7 Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 380
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke s/n ✆972 604 005
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPÚZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 446 856
Irun C/ Luis Mariano 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 494
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 892
Alcalá de Henares C/ Mayor 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 987
Alcorcón C/ Cáceres, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II. Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11 Local 5 ✆917 990 116
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 298
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Paseo de Santiago, s/n. ✆968 284 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21 C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler Local 32A C/ El Saler, 16 ✆963 330 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local B-10 P. Actividades. ✆962 850 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrupe, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 640 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 158
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

EXIT

Shadow Man
1º aventura 3D para Dreamcast, íntegramente traducida y doblada al castellano
Versiones disponibles para PC CD-ROM, Nintendo 64 y PlayStation.
Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tfno. 91 799 41 00. Fax 91 799 41 20
Acclaim
Dreamcast